

Számítástechnikai magazin

# 576 KByte

## TOTÁL SZÍNÁR!

Vegre elérkezett a mindenki által hón  
ahított pillanat: az 576 KByte minden  
oldala színpompába öltözött!  
Jelszavunk: "Vesszen a szürkeség!"

## TÖMÖR GYÖNYÖR!

Veleményi oldalon kifinomult design,  
elsőrangú grafikai megoldások és  
minden részletre kiterjedő leírások,  
ismertetések és híradások.

Mi tudjuk, hogy mitől dobog a légy!

## MAXIMUM ADRENALIN!

Az izgalom a tetőfokára hág:  
oldalainkon a fröcskölő DOOM II,  
a trancsírozó QUARANTINE és a  
remisztósn élethű SYSTEM SHOCK!

## 100 % FRISSESÉG!

Hétoldalas beszámoló a londoni ECTS-ről,  
a legforróbb infók a LONG LIFE-ről,  
igényelt leírások híres cégek hírhedt játékaival,  
úgy mint UNIVERSE, DELTA V, COLONIZATION,  
RUFFLE TUMBLE avagy LORDS OF THE REALMS.

MIVEL LISTÁNK 1994. OKTÓBER 10-ÉN KÉSZÜLT, LEHETSÉGES, HOGY NÉHÁNY JÁTÉK ELFOGY, MIRE LAPUNK AZ  
ASÓK KEZÉRE KERÜL. AZ ERŐBŐL ADÓDÓ KELLEMETLENSÉGEKÉRT ELŐRE IS SZÍVES ELNÉZÉSEKET KÉRJÜNK.

**CSOMAGKÜLDŐ SZOLGALAT!**

Ha az itt felsorolt árak valamelyiket nem kapod meg kedvenc  
576 boltodban, akkor bátran írj a címünkre (1389 Budapest Pf.:132.)

MO ALAP SET: MO II alaplap + SONIC 2 + 2 db CONTROL PAD	19990
MO MORTAL II SET: MO II alaplap + SONIC 2 + MORTAL KOMBAT II + 2 db CONTROL PAD	30990
MO SONIC SET: MO II alaplap + SONIC 2 + SONIC 3 + USA ADAPTER + 2 db CONTROL PAD	30990
MO SPORT SET I: MO II alaplap + SONIC 2 + NBA JAM + FIFA SOCCER + 2 db CONTROL PAD	34990
MO SPORT SET II: MO II alaplap + SONIC 2 + FIFA SOCCER + NHL HOCKEY '94 + 2 db CONTROL PAD	33990
MO TENNIS SET: MO II alaplap + SONIC 2 + PETE SAMPRAS TENNIS + 4 db CONTROL PAD + POSZTER	30990
MO COMMANDO SET: MO II alaplap + SONIC 2 + URBAN STRIKE + 2 db CONTROL PAD	28990

SNES ALAP SET: SNES alaplap + MARIO WORLD + 1 db CONTROL PAD	24900
SNES AKCIO SET: SNES alaplap + MARIO WORLD + R-TYPE III + CYBERNATOR + 1 db CONTROL PAD	36990
SNES MORTAL SET: SNES alaplap + MARIO WORLD + MORTAL KOMBAT + 2 db CONTROL PAD	32490
SNES SPORT SET: SNES alaplap + MARIO WORLD + NBA JAM + 2 db CONTROL PAD	35490
SNES RUGER SET: SNES alaplap + MARIO WORLD + RUGER: PAPA + HUSH: ORO + (ISA ADAPTER + 1 db C. PAD	30900

GAME BOY BASIC SET	: GAME BOY alapgép játék nélkül.	8999
GAME BOY MARIO SET	: GAME BOY alapgép + MARIO LAND	10999
GAME BOY SUPER SET	: GAME BOY alapgép + MARIO LAND + WARIO LAND MARIO 3	14999

MS ALAP SET: MS alapgép + SONIC + 2 db CONTROL PAD .....	11999
MS SUPER SET: MS alapgép + SONIC + STRIDER + WORLD CUP '94 + 2 db CONTROL PAD .....	15999
MS MORTAL SET: MS alapgép + SONIC + MORTAL KOMBAT + 2 db CONTROL PAD .....	15.999

GAME GEAR SET: GAME GEAR alppö + COLUMNS	17990
GAME GEAR SUPER SET: GAME GEAR alppö + 4 JÄTEK	18990

SEGA MEGADRIVE CONTROL PAD (8 GUMBO)	2199	\$1.40	SNES CONTROL PAD	1999	\$1.40
SEGA MEGADRIVE CONTROL PAD (7 GUMBO)	9299	\$1.40	SEGA MEGA KONVERTER	5300	\$1.40
SEGA MEGADRIVE ACTION REPLAY V2.0	3000P	\$1.40	SNEEG ACTION REPLAY V2.0	0950P	\$1.40
SEGA MEGADRIVE ACTION REPLAY V2.0	0999	\$1.40	SNES PROGRAMMABLE KONVERTER	0899	\$1.40
SEGA MEGA CD ADAPTER	7999	\$1.40	SNES SCART KABEL	1999	\$1.40
SEGA MEGADRIVE SCART KABEL	1999	\$1.40	SNES VHS KABEL	1999	\$1.40
SEGA MEGADRIVE RF-KABEL	1999	\$1.40	SNES JOYSTICK HOOFZAKEL	0999	\$1.40
SEGA MASTER SYSTEM - GAME GENRI KONVERTER	2999	\$1.40	GAME BOY H00Z1 ADAPTER	1199	\$1.40
SEGA MASTER SYSTEM - MEGADRIVE KONVERTER	2999	\$1.40	GAME BOY TOLITHET AKKUMULATOR	0999	\$1.40
GAME GENRI H00Z1 ADAPTER	1999	\$1.40	NON-ACTION REPLAY		
GAME GENRI TOLITHET AKKUMULATOR	1999	\$1.40			

Végre lehetőséged lesz a Gam-játékokra! a Super Nintendo-s korszaktól a TV-játékokig.  
Ár: 9990.- Ft.



**6 játékmal** mindössze **9999.- Ft.**



ZÖLD...ZÖLDERS...LEGZÖLDERS.....HULK!	
SUPER NINTENDO PAL	10900,-
MEGADRIVE	8900,-
GAME GEAR	5900,-



**A CIVILIZATION méltó folytatása.**  
PC 3.5 6990.



PC 3.5	5999,-
PC CD ROM	6999,-
SEGA MEGA DRIVE	7900,-
SNES PAL	9900,-



SEGA MEGADRIVE	9900
SNES PAL	9900



## SEGA MEGADRIVE 9900,-



C64 LEMEZ	1990.
C64 KAZETTA	1990.

[illegible]

AL MEDIA (PC ES AMIGA)  
ERZIO EDY DORZIAN

CD32 PROGRAM

**GUNSHIP 2000**  
5999 Fc.

**IMPOSSIBLE  
MISSION 2025  
5999 Ft**

**MINDEN JÁTÉK EREDETI, NEM MÁSOLAT, GYÁRI CSOMAGOLÁSBAN ÉS LEÍRÁSSAL!!!**

## UNIVERSE

### CG4 CARTRIDGE-OK

UNIVERSE 1.000000 Ft  
UNIVERSE 2.000000 Ft  
UNIVERSE 3.000000 Ft  
UNIVERSE 4.000000 Ft  
UNIVERSE 5.000000 Ft  
UNIVERSE 6.000000 Ft  
UNIVERSE 7.000000 Ft  
UNIVERSE 8.000000 Ft  
UNIVERSE 9.000000 Ft  
UNIVERSE 10.000000 Ft

### CG4 KAZETTÁK

UNIVERSE 1.000000 Ft  
UNIVERSE 2.000000 Ft  
UNIVERSE 3.000000 Ft  
UNIVERSE 4.000000 Ft  
UNIVERSE 5.000000 Ft  
UNIVERSE 6.000000 Ft  
UNIVERSE 7.000000 Ft  
UNIVERSE 8.000000 Ft  
UNIVERSE 9.000000 Ft  
UNIVERSE 10.000000 Ft

### CG4 KAZETTÁK GYÜJTEMÉV

UNIVERSE 1.000000 Ft  
UNIVERSE 2.000000 Ft  
UNIVERSE 3.000000 Ft  
UNIVERSE 4.000000 Ft  
UNIVERSE 5.000000 Ft  
UNIVERSE 6.000000 Ft  
UNIVERSE 7.000000 Ft  
UNIVERSE 8.000000 Ft  
UNIVERSE 9.000000 Ft  
UNIVERSE 10.000000 Ft

### CG4 LEMEZEK

UNIVERSE 1.000000 Ft  
UNIVERSE 2.000000 Ft  
UNIVERSE 3.000000 Ft  
UNIVERSE 4.000000 Ft  
UNIVERSE 5.000000 Ft  
UNIVERSE 6.000000 Ft  
UNIVERSE 7.000000 Ft  
UNIVERSE 8.000000 Ft  
UNIVERSE 9.000000 Ft  
UNIVERSE 10.000000 Ft

### A KASTÉLY

999 Ft

### NO LIMIT

999 Ft

## TETRIS ÉS KIKUGI

### SNES AMERIKAI CARTRIDGE-OK

TETRIS 1.000000 Ft  
KIKUGI 1.000000 Ft  
TETRIS 2.000000 Ft  
KIKUGI 2.000000 Ft  
TETRIS 3.000000 Ft  
KIKUGI 3.000000 Ft  
TETRIS 4.000000 Ft  
KIKUGI 4.000000 Ft  
TETRIS 5.000000 Ft  
KIKUGI 5.000000 Ft

### SNES PAL CARTRIDGE-OK

TETRIS 1.000000 Ft  
KIKUGI 1.000000 Ft  
TETRIS 2.000000 Ft  
KIKUGI 2.000000 Ft  
TETRIS 3.000000 Ft  
KIKUGI 3.000000 Ft  
TETRIS 4.000000 Ft  
KIKUGI 4.000000 Ft  
TETRIS 5.000000 Ft  
KIKUGI 5.000000 Ft

### FLASHBACK

5999 Ft

### GAME BOY CARTRIDGE-OK

TETRIS 1.000000 Ft  
KIKUGI 1.000000 Ft  
TETRIS 2.000000 Ft  
KIKUGI 2.000000 Ft  
TETRIS 3.000000 Ft  
KIKUGI 3.000000 Ft  
TETRIS 4.000000 Ft  
KIKUGI 4.000000 Ft  
TETRIS 5.000000 Ft  
KIKUGI 5.000000 Ft

### MEGA DRIVE CARTRIDGE-OK

TETRIS 1.000000 Ft  
KIKUGI 1.000000 Ft  
TETRIS 2.000000 Ft  
KIKUGI 2.000000 Ft  
TETRIS 3.000000 Ft  
KIKUGI 3.000000 Ft  
TETRIS 4.000000 Ft  
KIKUGI 4.000000 Ft  
TETRIS 5.000000 Ft  
KIKUGI 5.000000 Ft

### BUBBLE AND SQUEAK

5999 Ft

## JUNGLE BOOK

### MORTAL KOMBAT 2

11990 Ft

### NHL HOCKEY '95

8999 Ft

### SUPER STREET FIGHTER 2

11 999 Ft

### GAME GEAR CARTRIDGE-OK

TETRIS 1.000000 Ft  
KIKUGI 1.000000 Ft  
TETRIS 2.000000 Ft  
KIKUGI 2.000000 Ft  
TETRIS 3.000000 Ft  
KIKUGI 3.000000 Ft  
TETRIS 4.000000 Ft  
KIKUGI 4.000000 Ft  
TETRIS 5.000000 Ft  
KIKUGI 5.000000 Ft

### MASTER SYSTEM CARTRIDGE-OK

TETRIS 1.000000 Ft  
KIKUGI 1.000000 Ft  
TETRIS 2.000000 Ft  
KIKUGI 2.000000 Ft  
TETRIS 3.000000 Ft  
KIKUGI 3.000000 Ft  
TETRIS 4.000000 Ft  
KIKUGI 4.000000 Ft  
TETRIS 5.000000 Ft  
KIKUGI 5.000000 Ft

### OVERLORD

6999 Ft

### MINDEN JÁTÉK EREDETI, NEM MÁSOLAT, GYÁRI CSOMAGOLÁSBAN ÉS LEÍRÁSSAL!

## IBM PC 3.5 PROGRAMOK

### 1942 PACIFIC AIR WAR

5999 Ft

### TIE FIGHTER

6999 Ft

### IBM 6.25 PROGRAMOK

TETRIS 1.000000 Ft  
KIKUGI 1.000000 Ft  
TETRIS 2.000000 Ft  
KIKUGI 2.000000 Ft  
TETRIS 3.000000 Ft  
KIKUGI 3.000000 Ft  
TETRIS 4.000000 Ft  
KIKUGI 4.000000 Ft  
TETRIS 5.000000 Ft  
KIKUGI 5.000000 Ft

### IBM PC CD-ROM PROGRAMOK

TETRIS 1.000000 Ft  
KIKUGI 1.000000 Ft  
TETRIS 2.000000 Ft  
KIKUGI 2.000000 Ft  
TETRIS 3.000000 Ft  
KIKUGI 3.000000 Ft  
TETRIS 4.000000 Ft  
KIKUGI 4.000000 Ft  
TETRIS 5.000000 Ft  
KIKUGI 5.000000 Ft

### BLOODNET

5999 Ft

### HAND OF FATE

5999 Ft

### STAR CRUSADER

7999 Ft

### TFX

6999 Ft

### MINDEN JÁTÉK EREDETI, NEM MÁSOLAT, GYÁRI CSOMAGOLÁSBAN ÉS LEÍRÁSSAL!

## UNIVERSE

### CG4 CARTRIDGE-OK

UNIVERSE 1.000000 Ft  
UNIVERSE 2.000000 Ft  
UNIVERSE 3.000000 Ft  
UNIVERSE 4.000000 Ft  
UNIVERSE 5.000000 Ft  
UNIVERSE 6.000000 Ft  
UNIVERSE 7.000000 Ft  
UNIVERSE 8.000000 Ft  
UNIVERSE 9.000000 Ft  
UNIVERSE 10.000000 Ft

### CG4 KAZETTÁK

UNIVERSE 1.000000 Ft  
UNIVERSE 2.000000 Ft  
UNIVERSE 3.000000 Ft  
UNIVERSE 4.000000 Ft  
UNIVERSE 5.000000 Ft  
UNIVERSE 6.000000 Ft  
UNIVERSE 7.000000 Ft  
UNIVERSE 8.000000 Ft  
UNIVERSE 9.000000 Ft  
UNIVERSE 10.000000 Ft

### CG4 KAZETTÁK GYÜJTEMÉV

UNIVERSE 1.000000 Ft  
UNIVERSE 2.000000 Ft  
UNIVERSE 3.000000 Ft  
UNIVERSE 4.000000 Ft  
UNIVERSE 5.000000 Ft  
UNIVERSE 6.000000 Ft  
UNIVERSE 7.000000 Ft  
UNIVERSE 8.000000 Ft  
UNIVERSE 9.000000 Ft  
UNIVERSE 10.000000 Ft

### CG4 LEMEZEK

UNIVERSE 1.000000 Ft  
UNIVERSE 2.000000 Ft  
UNIVERSE 3.000000 Ft  
UNIVERSE 4.000000 Ft  
UNIVERSE 5.000000 Ft  
UNIVERSE 6.000000 Ft  
UNIVERSE 7.000000 Ft  
UNIVERSE 8.000000 Ft  
UNIVERSE 9.000000 Ft  
UNIVERSE 10.000000 Ft

### A KASTÉLY

999 Ft

### NO LIMIT

999 Ft

## TETRIS ÉS KIKUGI

### SNES AMERIKAI CARTRIDGE-OK

TETRIS 1.000000 Ft  
KIKUGI 1.000000 Ft  
TETRIS 2.000000 Ft  
KIKUGI 2.000000 Ft  
TETRIS 3.000000 Ft  
KIKUGI 3.000000 Ft  
TETRIS 4.000000 Ft  
KIKUGI 4.000000 Ft  
TETRIS 5.000000 Ft  
KIKUGI 5.000000 Ft

### SNES PAL CARTRIDGE-OK

TETRIS 1.000000 Ft  
KIKUGI 1.000000 Ft  
TETRIS 2.000000 Ft  
KIKUGI 2.000000 Ft  
TETRIS 3.000000 Ft  
KIKUGI 3.000000 Ft  
TETRIS 4.000000 Ft  
KIKUGI 4.000000 Ft  
TETRIS 5.000000 Ft  
KIKUGI 5.000000 Ft

### FLASHBACK

5999 Ft

### GAME BOY CARTRIDGE-OK

TETRIS 1.000000 Ft  
KIKUGI 1.000000 Ft  
TETRIS 2.000000 Ft  
KIKUGI 2.000000 Ft  
TETRIS 3.000000 Ft  
KIKUGI 3.000000 Ft  
TETRIS 4.000000 Ft  
KIKUGI 4.000000 Ft  
TETRIS 5.000000 Ft  
KIKUGI 5.000000 Ft

### MEGA DRIVE CARTRIDGE-OK

TETRIS 1.000000 Ft  
KIKUGI 1.000000 Ft  
TETRIS 2.000000 Ft  
KIKUGI 2.000000 Ft  
TETRIS 3.000000 Ft  
KIKUGI 3.000000 Ft  
TETRIS 4.000000 Ft  
KIKUGI 4.000000 Ft  
TETRIS 5.000000 Ft  
KIKUGI 5.000000 Ft

### BUBBLE AND SQUEAK

5999 Ft

## JUNGLE BOOK

### MORTAL KOMBAT 2

11990 Ft

### NHL HOCKEY '95

8999 Ft

### SUPER STREET FIGHTER 2

11 999 Ft

### GAME GEAR CARTRIDGE-OK

TETRIS 1.000000 Ft  
KIKUGI 1.000000 Ft  
TETRIS 2.000000 Ft  
KIKUGI 2.000000 Ft  
TETRIS 3.000000 Ft  
KIKUGI 3.000000 Ft  
TETRIS 4.000000 Ft  
KIKUGI 4.000000 Ft  
TETRIS 5.000000 Ft  
KIKUGI 5.000000 Ft

### MASTER SYSTEM CARTRIDGE-OK

TETRIS 1.000000 Ft  
KIKUGI 1.000000 Ft  
TETRIS 2.000000 Ft  
KIKUGI 2.000000 Ft  
TETRIS 3.000000 Ft  
KIKUGI 3.000000 Ft  
TETRIS 4.000000 Ft  
KIKUGI 4.000000 Ft  
TETRIS 5.000000 Ft  
KIKUGI 5.000000 Ft

### OVERLORD

6999 Ft

### MINDEN JÁTÉK EREDETI, NEM MÁSOLAT, GYÁRI CSOMAGOLÁSBAN ÉS LEÍRÁSSAL!

# KAPJ AZ ALKALMON - HOGY KAPJ MÉG BELŐLÜK!

90/1 79,-	90/2 79,-	90/3 79,-	90/4 79,-	90/5 79,-	90/6 79,-	90/7 79,-	91/1 79,-
91/2 78,-	91/3 78,-	91/4 78,-	91/5 78,-	91/6 78,-	91/7-8 158,-	91/9 98,-	91/10 98,-
91/11 98,-	91/12 98,-	92/1 98,-	92/2 98,-	92/3 98,-	92/4 98,-	92/5 98,-	92/6 98,-
92/7-8 108,-	92/9 98,-	92/10 98,-	92/11 98,-	92/12 98,-	93/1 138,-	93/2 138,-	93/3 138,-
93/4 138,-	93/5 138,-	93/6 138,-	93/7-8 278,-	93/9 168,-	93/10 168,-	93/11 168,-	93/12 168,-
94/1 168,-	94/2 168,-	94/3 168,-	94/4 168,-	94/5 168,-	94/6 168,-	94/7-8 238,-	94/9 168,-

## Az 576 KByte visszamenőleg is megvásárolható!!!

Az 1990-ben megjelent 7 szám kedvezményesen 400,- Ft-ért vásárolható meg. Mivel egyéb teljes évfolyamok már nem állnak rendelkezésre, ezért az 1991-es, 1992-es, 1993-as és 1994-es számok a feltüntetett eredeti árakon vásárolhatók meg.

A Szimulátor különszám elfogyott.

A fenti árakhoz postaköltség is járul.

Megrendelhető: Comgame GM., 1389 Budapest, Pf. 132.



# 576 KByte

# TARTALOM

Egy kiállítás naploja, számtalan extra újdonság, legelőször nálunk olvasható titkos infók, világszínvonalú design - és mindez abszolút színesben!

## DOOM 2

Visszatér végre valahára a várva várt folytatás! Húsdámbok, hullághegyek, puskatűsek: DOOM II - A pokoli színtételek!



## RUFF N TUMBLE

Vagyán srác gépfegyverrel a manóiban egy fémdarabzat küld a másvilágba - ki ez, ha nem az utolsó akcióhős?



## DELTA V

Egy elhibázott modulát... űrhajóddal a fálnak vagodsz és vagod... Késd fel a gatyót és indítod újra - hisz ez csak játék!



## COLONIZATION

Mi lenne, ha Te lehetnél volna az Új Világ felfedezője? Jó mi? Nem kell más, csak hasz, alkoss, gyarapítsd...



ECTS HÍREK 4-7

DOOM 2 EXKLÜZÍV 8

RUFF N TUMBLE 9

STAR CRUSADER 10-11

DELTA V 12

A HÓNAP DUMÁJA/BUKÁSA 15

FIFA INTERNATIONAL SOCCER 16

PUTTY SQUAD 17

EXKLÜZÍV - LONG LIFE 18

QUARANTINE 19

SYSTEM SHOCK - EXKLÜZÍV 20

MANGA MANIA 21

ECTS CONSOLE NEWS 22-24

SEGA ROVAT 25

NINTENDO ROVAT 26-29

LORDS OF THE REALM 30-31

CD 32. OLDAL - HEIMDALL 2 32

CSEVEGŐ 33

ÉRKEZÉSI OLDAL 34-35

CENTRAL INTELLIGENCE 36-37

FANTAZMAGÓRIA 38-39

COLONIZATION 40-42

BATTLE BUGS 43

KID CHAOS 44

UNIVERSE 45-48

A kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok átvétele, másolása, illetve bármilyen módon való újra felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.  
ISSN 0865-8226

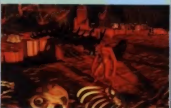
Nyomdák: Zrínyi Nyomda Budapest (94 2543/10-66-22). Felelős vezető: Grassally István  
Laptulajdonos: Balogh Zsolt Főszerkesztő: Áprily Zoltán Laptípus: Molnár Dénes és Kovács István Nyomdai előkészítés: Eredeti bt.  
Kiadja a Comgame GM, 1026 Budapest, Filmer utca 47/B. Levélcím: 1389 Budapest, Pf.: 132.  
Terjesztő: a Hírker Rt, NH Rt, Medvecs és Társa Kft, Newpress Kft, Extrahír Kft.  
Előfizethető: 576 KByte (Comgame GM), 1389 Budapest, Pf.: 132.



talorma tőr. De nem tudjuk melyikük az áruló. Vagy idejében megtaláljuk a Jókist, vagy elvesztünk. A játék doktori disszertációk és a CIA titkos kinyitása felhasználással készült. Élvezetes hang és grafikai környezetbe helyezve - kizárólag PC CD-ROM-ra.

## GAMETEK

A feltárolt ötlet, közeli előző helyet foglalt el az amerikai színpadon, de ma európai közönség is rendelkezhet Gametek, amely két évtizedes a mostani számunkban már nagyjából a kettő, de ezen kívül is volt információ a tartományban. Novemberben ígért a MELL című cyberpunk thrillerrel, amelyben összekeveredik az idő és tér, a jelen és jövő, a való élet és a hűvös. 2004-ben járunk, újdonságként megkérdeztük olyan bűnök miatt, amiket el sem követünk - vagy mégis? Az igazságszolgáltatás emberrel életről-halálra keresnek bennünket, a mellette szövegűt a Sálán is, aki feljött a pokolból, hogy a bűnösök megölje. De mi nem követünk el semmit? Hogy igazunkat bizonyítsuk és megmeneküljünk a biztos haláltól vértől cyber eszközökkel kell folyamodnunk: komputer hackelés, infószűrés, hálózatszerzés, stb. A 3D-s környezetben játszódó és igaz hollywoodi hangulatú árszám játék november táján várható PC CD-ROM-ra.



## INFOGRADES



A francia illetőleg fejlesztője nagy erőket vonalt fel a kiállításra, s így igazán szép produkciókól tudok beszámolni. Három nagy durrantást mutattak be: a **CHAOS CONTROL**-t, a **PRISONER OF ICE-1** és a legújabb **ALONE IN THE DARK 3-1**. Kezdem az utóbbit: Edward Carby élete legkomolyabb talánya előtt áll, mikor egy szögletes nyomon Slaughter Gulch-ba, egy vadnyugati portálzókba érkezik, ahol a 20-as évekből itt maradt cowboy-ként élnek a legyeknek feltartott. Kiderül, hogy a terület a napja indítólal volt valaha, akiknek szemmel szintén megjelennek a színen - nem kis ijedtséggel és feltárolt okokra derik Carby-nak. A trilógia harmadik része a megszokott színvonalon, több



híttér és szereplő bemutatásával és felgyorsított animációkkal mutatják be november táján - PC CD-ROM-on. A **EC** története hagyományos sci-fi alack (idegen támadók, hőz, aki megvédi a Földet, stb.), de a kivételével egyedülálló. Polgáros grafikai támogatással készült a mozgásról rutin, háttérrel rákötött színes szöveg világgal való harcoltatás a fűrge (20 kocka/sz) ellenében ellen, az átvett filmek látni pedig elcsappan ember. Természetesen csak PC CD-ROM-ra jön ki még idén. A **PBI** megőrtélt eseményben alapító fűlő, amely a Delf Sarka katalozó el bennünket, a második világháborút követően megőrtélt időbe. Egy néci kutatóháborút sikerült titkos adatokat tartalmazó ládákba köcsapóznai, de a ládák szálára való visszatérés során misztikus dolgok történnek az expedíció tagjaival. A kor legelső fillozofnyolók közt meg a helyzet tisztázása. Interaktív kalenda színter, ójszer egyírnyitással és több mint 150 helyszínnel. Érdekesnek, hogy a játék happy enddel vagy tragikusán is véget érhet - aszerint, hogy mit állítunk be kezdőskor. Csak PC CD-ROM-ra jön majd ki karácsony táján.



## MANIC MEDIA PRODUCTIONS

A show egy legnagyobb feltűntet kettő cége volt az ismeretlenségéből előbukkant társulat, akik **SUPERKARTS** című produkciójukkal méltán nyemelt a kiállítás legnépszerűbb játéka címét. Milyen nagy elő: egyből: a Doom mozgásútlal rutinnal a go-kart szabályával és máris egy négy keréken száguldozó ötletet kapunk eredményül! Szíven szorít egy napot is elhárított volna a hatalmas légszerről és a valódi kormánykerék-joystick előtt, annyira megélt ragadt a verseny izgalmá. Hétt másikk részével ellen nyomulhatunk, nyolc egymsáttal teljesen különböző pályák között váltakozva. A verseny alatt számtalan felvetődő cumóval találjuk szembe magunkat, az előre/hátrahúzóknál mentet köcsben villogatható, a végleges váltásban pedig depóba való kiállítás, tankolás, kerekcsere is lesz. Kettő is játszhatjuk majd osztott kérményön, vagy akár nyolcan is hálózatosan keresztül! A program óriási szenzációja, hogy egy mezt 386-oson is szédítő sebességgel produkál - köszönhető az az ójónnan kifejlesztett valósidejű háromdimenziós (Real Time 3D = RT3D) mozgásútlal rutinnak. Mondanom sem kell, hogy csak PC-re illetve PC CD-re jön ki hamarosan.



## MICROPROSE

Csak két villandó ragadnak ki a világító repertoárjából, mert nehéz lenne felsorolni minden tartókat.

Legújabbal időpont a **TRANSPORT TYCOON** PC-re való megjelenési dátuma: '94 november. A játék - mint a neve is mutatja - a Railroad Tycoon "időfaja", de minden tekintetben kizárólagos az. Feladatunk egy olyan konszern felépítése lesz a színpadon által abszolút véletlenszerűen generált területen, amely egyeduralomra tud maradni a vöd-, közút-, vasút- és légi szállítási terén és az 1930-as évektől kezdődően egy majd 100 éves időszakban. SVGA grafikai, ablak-menük, váratlan események, életszerű történetek - és minden állandó mozgásban és idő-csejthetában. Hasonló aprókésség és életszerű kivételre jellemző a **1944 - ACROSS THE RHINE** című PC-re készülő kizárólagos és stratégia játékok. A Második Világháborútörténelmi és stratégia játékok meg be - mint egy egyszerű tankkaszó, vagy akár az antant seregek főparancsnokaként is. Taktikai és stratégiai lépésekkel, a történelem kivétl ismerté és persze szavacsa is kell a játékhoz, amely minden egyes ütközetet véresen komoly 3D-s látványként tár a szemünk elé. Igaz! MicroProse szívrozó anyag lesz, az bizonyos!



## MINDSCAPE



A megőrtéltá mindig képes **MINDSCAPE** lenni pársz játékkészítéssel hívta fel magára a figyelmet. A cikláris pillanatsában megjelenő **BRADON LONE**, amely egy vérteli kalandjáték-trilógia első epizódja, igazán csodaszó hatással és kárpótló 3D-s filmjével minden látogatót lenyűgözött. A sokdala kalandjáték történet mégott gyönyörű kivételre nyílik: minden szereplő és helyszín rendeltet és polgáros grafikai támogatással mellett mozog, gyakran átvett filmek helyettesítik az unalmas gyallást és kerekölést, a zenéről és hangokról pedig csak szuperlatívuszokban tudok beszélni. A CD-ROM tulajdonosok szíve vágya lesz, az tuti. A **LEGIONS - CONQUEST AND DIPLOMACY IN THE ANCIENT WORLD** című produkció viszont a stratégia játékok szereplésének szívet dobogtatja majd meg, hiszen a stílus tipikus elemével rendelkezve (hódító háborúk folytatása az ellenesleges tartományok ellen,







audio hátterre sem kényszerít. Hasonlóan határozott volt a **KINGS QUEST 7** bemutatása is, amely során olyan rajzfilmstílusú animációk, digitálisan beszédű és mozduló hangok láttunk-hallottunk, hogy jó hogy volt karfiolra a szöveg, mert volt mihez kapcsolódniuk. A 100%-ig kézzel rajzolt hátterek előtt képrészletes mozognak a történelmi szereplők, akiknek egyenként semmi ködös az eddigi hat részhez. Teljesen megújult az irányítópánel, a VGA grafika SVGA váltotta fel, az egyből 2 CD-nyel hosszúság lett, a színpalcos királyi-kesztyűs szöveg szövege is másféle kalandos, mint az előzőkben - egy szóval egy új legenda van születésben. Hasonló megújult lett tanácsadónak a Goblines trilogia, amelynek neveléses hősei hamarosan ismét görögölnék a PC-ek képernyőjén a **WOODRUFF** című paródiaiban. A tizenkét évesen komoly feladatokkal kell megküzdnie (az elrabolt feles macskájának a megkeresése), székfoglaló alkalmakkor képes (jövőre) világot, helyet, helyet - ez utóbbi nem is olyan megterhelő) és még sorolhatnánk a hídszövegeket. A grafika és hangok a már megszokottól is idősebbek lesznek. Megjelenés táján még időn, csak PC-re.



## TEAM 17



A programhíres Amiga tulajdonosok most felkínálhatják, mert a névsor háttérben tanyázó gárdá nem hagyja őket cserben a jövőben sem. Azon túl, hogy a **SUPER STARDUST** és a **ALL TERRAIN RACER** a napokban jelennek meg, a jövőre is tartogatnak csomagot. Esetleg új programkészletük a **WITCHWOOD**, amely legközelebb a Zeida családhoz tartozó a korábbi szereplő.



kalendáris tulajdonságai, modifikálható grafikaival és mesebeli szereplőivel. Az anyós figurák, a jópofa és virátnak események, nemeg a szinte bejáratlanul nagy teret gondoskodni a hosszú szövegekkel. Előre láthatólag jövő évben hivatalos idején fogja majd a nyúzi Amiga és PC-re. Még többet kell majd várni a **3D OFF ROAD**-ra készített, közönség CD alapú számítógépes megjelenés időzítésére, amely csak '95 szeptemberében jelenik meg. Érdekes lesz azonban kiderítenünk lenni, mivel mellesleg tévéjátékosokat fog a világhírű 3D-s poligonos grafika alkalmaszák. De ez még a tavallal jövő zenéje. Kicsit hamarabb, úgy fél év múlva várható a PC-re és Amiga-ra készülő **KING OF THE BEASTS**, amely a régi sémák (járatok és a statikus fellet, additív, hódító háború a szomszédos régiókkal szemben) egyet a mai játékokkal szemben teljesen komoly követelményekkel (100%-os grafikai közönség, akciók és játékmenet, a történetben való aktív részvétel, stb).



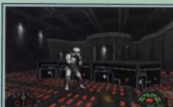
## US GOLD

A legnagyobb ötlet esetében van leginkább gond az (új) - mit válasszon a rengeteg program közül, amelyek közül a leginkább az olvasó. Ugyanaz a bőséggel zavaróval találtam magam szemben a **US GOLD** játékosok látnak. Remélem érekeket választottam... A **POWER DRIVE** című autós rally-n már az utolsó simításokat végzik a szakemberek és azt állítják, hogy az egyik legjelentősebb mozgáskészletű produkció verseny lesz. Ebben most lényeg nem időtálló, saját két szemmel győződni meg az állítás igazságról: tényleg fenomenális az anyag. Háromféle versenyben, hatféle kocsival küzdő játékos, a legközelebbi tereptájakat (jéges, homokos, vagy aszfalt burkolat) kipróbálva nyomatékkal a gép, vagy haverunk ellen. Megjelenés PC-re és Amiga-ra várható.



## VIRGIN

A VIRGIN tennivalóinak egyik legnagyobb (zsebt) csínját meg, amikor sikerült lecsapni a **LUCASARTS**-szal, hiszen a világ egyik legjelentősebb cégje jó ötletet jelent. Együttműködés első gyümölcse a Doom és Star Wars gyökerekből táplálkozó **DARK FORCES**, amely egy Csillagok Háborúja-környezetbe ágyazott 3D-s dióhéj. A Hallócsillagban a birodalmi erők felépítésén katonák, a melléklet csapódott dög ronda lények és végül Moho admirális kell a minifigura kőművek, milicizált foglalkozt szabadunk ki és fegyverrelkednek repülünk a levegőbe. A 360 fokos szabad mozgás, ugrás és fel-le nézés itt sem akadály. Megjelenés november végén várható PC-n lemeze és CD-re is. Az Amiga tulaj-



donosok most hegyezhetik a főtételt, mert a VIRGIN újjak is gondolt: még a karcsóny forgatag közepette szerényen piros dobai a **CANNON FODDER 2**-t, amely az előző nemcsak újrafeldolgozott missziókban időtöltött, hanem eszemű új elemet tartalmaz: eddig nem látott gépek, harci járművek, intelligens ellenfelek mutatkoznak be. Ugyancsak először Amiga-ra, majd PC-re is kijön a méltán világhírű játék, az **ALADDIN**, amely eddig csak a konzol-tulajdonosokat bolygította. Ez az a platform-játék, amit minden józanfejű számítógépesnek meg kell szerzenie - ha másért, akkor a nemek animációért, B pályás + színtelen bönusz-szintek játékmeneit, a beszűrő jó hangfelvételt és a színtelen papírt, pólmét. A Dune II sikere minden bizonnyal előtérbe majd a Westwood Studios legújabb durransza, a **COMMAND AND CONQUER** mellett. Mivel ugyanaz a team dolgozott mindkét produkción, könnyedén átvitték az előbbi erőit és új ötleteket elegyítve kidolgozták minden idők egyik legkomplexebb stratégia-akciójátékát. A városépítés, politikai intézkedések, infrastruktúra fejlesztések párosulnak a háborúval, embargóval és gazdasági lejárással. Novemberben kijön PC-re.



Itt a vég, lassú a világ! Legnagyobb sejtőlátásra a kétszer lefordított jóváhagyó ötlet ki kellett emelni az ócska-állásból, mivel még így is csak szigorított formában tudtuk beírni a négy oldalra - nem beszélve a konzol (új)dióhéj háromoldalas ócska-állásáról. Ezért hiányoznak olyan nagy nevek, mint CYBERDREAMS, INTERPLAY, DOMARK INTERACTIVE vagy ACTIVISION. Róluk majd a következő számban olvashatunk.



**EXKLUZÍV KEPEK!  
ELSŐKÉNT NÁLUNK!**

Gazsi kollégám óriási telefeleztetést és kitálatást egy teljesen új stílusú stílust (lásd Delta V). A stílus lényege, hogy a játék jellemző képei alapján mutassuk be nektek a programot. Ötletet készítem el az utolsó idők legizgalmasabb leírója játéka. A DOOM 2 - HELL ON EARTH-nek az ismertetőjét. Azért nem teljes leírás gyűjtöttem, mert a cég csak egy demo verziót küldött (a játék világpremierje október 10-én lesz) - és senkit nem akartam téves adatokkal félrevezetni.

## Megjött az álmatlan éjszakák újabb bajnoka!

Amit látjatok, új ellenfeleknek nincs bírája. Közülük az egyik az a barna golyó, amely addig lövöldöz ki a halálfeketet magából, amíg hidegre nem teszszik. A lángoló koponyák viszont gyors rophadékok miatt a legidegenitőlök dűgök. Nézzetek csak bele a szájába!

Hát az a külvér hájocni sem egy egyszerű feladat! Két baziagyó rakétavető van nála, amelyekből egyszerre tüzel. Rajta játszik igazán, hogy mennyire igencen a grafika, hiszen elég közel állók kázzák, mégis lüktetően a vonalak. Egyébként elég lomha egy alak.

A harmadik ünneppróba öt ötletet: a golyócska. Öt pont azaz a CHAINGUN-nal van felszerelve, amelyet mi is használunk. Nemost: és eddig ezzel a fegyverrel szerettem legjobban játszani, most viszont könnyen visszakapom a kölcsönt, ha nem vagyok óvatos!

Nagyon valószínű, hogy átkölte a Kos csillagjegy szülőit. Vele már találkoztunk az első részben, de csak mint lényegesen több feladatszer. Most viszont minden pályán, a lehető legizgalmasabb időben jelenik meg - mint az az a szik folyócsa, ahol aztán szantalan vagyok kerekelt oldani.

Pillanatokat csak rá erre a háttérrel! Egyszerűen fenomenális a város, igazi füstös, zúllott és hiélmertes. A pálya grafika nem mindennapi, sokkal több a küldetés ápiant, nem csakványos kapu, ocsdó, árkád, tetőterasz. A legtöbb helyszínről már csak az utcabőlök bírájok!

Remelem, a fentestikus képek alapján megérezteket valamit a DOOM 2 hangulatából. A játék nagyon egyedi, nem az előző részből táplálkozik és észveszejtően hangulatos. Az óriási, több tíz méter magas termek ugyanúgy megvannak benne, mint a keskeny folyosók, intelligensebbek az ellenfelek és vérforrásszerűbb a szörny. Sainto a hihetetlen, de néhány zenében egyik kedvencemet, a PANTERA együttest (Vulgar Display of Power) véltem felfedezni - erősitsem már meg valaki, vagy csak képzeltém? Ha igényliket, gyérthetők teljes leírás is. MARTIN



ESY GUNSON VAN CSUPÁN: MI A FANTASTIKUS KELL CSÚSZNI A JÁTÉK LEGVÉGÉN, A HARMADIK PÁLYÁN?



Ez volt az egyik kedvencem a kizárólag! Szerintem azért korcsalkító a DOOM 2 - ilyen negatív hangulatú hályakt még egy játékban nem láttam. Ha megadnám, hogy ezek az emberek mennyit szenvedtek a halálukig, sokkal nagyobb hővél írtam a szörnyeket.

Ezt a képet azért választottam, mert itt látszik a játék ötletessége. A kettőre 3 zombi másként, akiket óriási mére szőpen egyesével lapfolytatni a shotgun-nal. Tök nyugodtan, hiszen senki nem támad hátulról - és ilyen talál azépp számomra akadnak a játékok!

Ez talán mindenképp meggyőző a grafika minőségéről! Két szörnyecskét fest és az a bízzó kapu - szerintem rájöttétek, hogy az az általa szeszcsapás működése. És akkor a látványhoz még hozzájön az a háttérzene: zene - tényleg nem mindennapi.

Isa a tizenhar! Barzslában lényegesen ellenőrt, hiszen akár-milyen messze állnak, mindig megéget az általa megidézett láng. Ez a pályán úgy ruhagóttam előre, mint a márgzett agár. Az égholt grafika sem kutyra, H.R. GIGER bírái (ALIENS) stílusú érződik rajta.

Végül egy kis humor. A kikelejtő dög a legrosszabb ellenőrt, soha a pék nem piszkál! De elég egy agyafúrt íztani de búsán búcsúzni ide! Kézik egyébként, rákunk tudomást sem véve. Először a pék adja le, nekünk meg csak halba kell lenni az árjángó érlést. Gyerekkéjé!











**Az 576 KByte keres hazai illetve külföldi terjesztésre  
igényesen elkészített számítógépes játékokat (C64, Amiga, PC)!  
Demokat, referenciákat az újság címére várunk (1389 Budapest, Pf.: 132).  
**No szalaszd el a LEhetőséget a FElemelkedésre!****

### Kedves Olvasóink!

Meglepő eseménynek lehetnek tanúi azok, akik ehavi számunkat megvásárolták. Ötven forintnyival kellett mélyebben a zsebeikbe nyúlniuk, hogy kedvenc lapukat megvásárolják. Ennek számtalan oka közül csak néhányat említenénk, amelyek biztos nem nyugtatják meg a Nagyérdeműt, de legalább tisztán látják az indokokat: egy éve nem emeltünk árat, dacára a többszöri forintleértékelésnek, a nyomdai költségek növekedésének és a mindenkit érzékenyen érintő inflációnak.

Mostani lépésünket azzal szeretnénk ellensúlyozni, hogy minden oldalunk színessé vált, ami jelentős minőség-növekedéssel párosul. Továbbá terveink szerint negyedévente (először Karácsonykor) posztermelléklettel szeretnénk kedveskedni Olvasóinknak.

Szeretnénk figyelmükbe ajánlani **szenzációs Előfizetési Akciónkat**, amellyel nemcsak pénzt, hanem fáradságot is megtakarítanak, sőt nyerhetnek is! Reméljük továbbra is kitartanak kedvenc lapjuk mellett, üdvözlettel:

*A Szerkesztőség*

## NYEREMÉNYESŐ

Az előfizetési Szuper Akció tovább tart 1994-ben is!

Ha **1994 december 20-ig** legalább fél évre előfizetsz az újságra és Fortuna is melléd szegődik, a januári sorsoláson egy **SEGA MEGADRIVE**-ot és hozzá tetszőlegesen kiválasztott SEGA játékot nyerhetsz a budapesti, győri vagy pécsi **576KByte Shop** választékából. A sorsoláson a törzselőfizetőink is részt vesznek.

### \* MEGRENDELŐ \*

Előfizetés = Biztonsági

**Kedvezményes  
előfizetési díj:**

- |                                      |         |
|--------------------------------------|---------|
| <input type="checkbox"/> negyedévre: | 600.-   |
| <input type="checkbox"/> félévre:    | 1.200.- |
| <input type="checkbox"/> egy évre:   | 2.400.- |

**Megrendelem az 576 KByte című lapot ... példányban**

**Megrendelő neve:** .....

**Címe:** .....

**Írányítószám:** .....

**Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.**

Kérjük, hogy a megrendelőlapot borítékban az alábbi címre feladni szíveskedjete:



COMGAME GM  
1389 Budapest  
Postafiók 132.







# h ó n a p d u m á j a

Véres húscsapatok, fröccsenő ölő-  
erek, hörgő torkok és lökődő szí-  
vek. Nem a Mortal Kombat III elő-  
zetésében mazsoláznak, hanem a  
Hónap Bukást ízegetem. A leg-  
paránzább fejlesztők álma vált va-  
lóra az immár második részét is meg-  
ért **ZOMBIE APOCALYPSE**  
2-ben amelyet néhány nappal  
ezelőtt unalmamban töltöttem be  
az Amigóban, mint Public Domain  
(Add Tovább, Számár A Végálló-  
má) termékét. Bár ismeretek né-  
hány alapművel (Az erdő szele-  
leme, Péntek 13, A dolog) ezen  
"műalkotás mellett mindegyik  
szende gyerekmesévé lőrről.  
Kezdődik a dolog azzal hogy  
centrifugálásos tünetekkel kezelt  
roncsolt fejd brékélt pasik cso-  
szognak felénk a képernyőn és  
ha nem lököl őket szétvé a célke-  
reszt irányításával akkor csatolóká  
lőpnek bennük.



És ez még mind semmi! Aból  
főgöden hogy hol találjuk el a  
manuszokat, göccsöntés kezdők,  
lúdtalpas lóbusz, cainos derekuk, vagy  
kicsiny fejcsuklók loccsan a be-  
tonon. Aki még mindig szeretne  
funkolni annak extra meglepetést  
is tartalmaz a műremek: a képer-  
nyőre, azaz bele a néző ké-  
pébe is fröccsenhetnek a csaták  
guazta, m? Szerény véle-  
ményem szerint, aki ezzel a jó-  
játékkal játszik, azt nemcsak kép-  
kezeltére kellene elhírné, de az  
életfogytiglan tartó diákház sem  
búzá. Az alkotóját pedig orosz-  
lának közé kellene vetni: hogy  
érzékelje előben a vér melegségét  
és anyhán ács szagát.

Zsolt

Az emberek egyfolytában  
küzdenek egymással  
Sajnos az a baj, hogy  
sokan közülük élvezik is  
azt. E havi dumdáknak tö-  
kéletes mottója a követ-  
kező ösrlé, de nagyon ta-  
láló viccesek:

"Három jóbarát becsa-  
jok. Szombat este talál-  
koznak a nőccikkel, aztán  
vasárnap összejárnak,  
hogy megtárgyalják a  
vadászati eredményt".  
Kérdésik: az egymást sor-  
ban:

-Na, neked hányszor volt  
jó?

-Kétszer

-És a csaj?

-Nékd háromszor!

-No és neked?

-Hát nekem ötször

-És a nődek?

-Nékd kétszer!

-És te hányszor láttad a  
vörös ködöt?

-En bizony tízszer  
egymás után.

-És a csaj?

-Az el sem jött!

Szóval vívunk egymás-  
sal. De néha eszembe jut,  
hogy a számítógépekről  
sokkal könnyebb vitat-  
kozni mint például az autók-  
ról! Hiszen gondol-  
ni csak bele abba a szu-  
tuclóba, amikor három  
napper három ugyan olyan  
típus kocsi-ól próbálja  
egymást meggyőzni:

-Az anyám a legjobb  
mert az 20-szal gyorsab-  
ban megy, mint a gyári  
adat!

-Őcsi, az anyám 40-nel  
megy többet, mert annak a  
motorjába belenyúlt a  
Karez bűcsi!

-Taccsikó, az anyám vi-  
szont jobban folyt, mert

annak egy kettős lemezt  
öltötem a kipuf-csővébel

Nóde lássuk hát, hogy a  
bírka számítógép/video  
játék tulajdonosok miként  
marakodnak egymással...

## MAROC P-S

-Nekem megvan a  
"GYÜM" mejdnem vég  
leges verziója, ami majd-  
nem mindent tud!

-Nekem viszont a  
végleges verzió van meg,  
ami aztán tényleg mindent  
tud!

-Gyerekek, nekem már a  
VEGLEGES-3-as verzió is  
megvan, amelyben:

1 a szörnyek I'M  
COMING táblával figyei-  
mezhetek

2: a pisztolygolyók beför-  
dülnek a kanyarokban

3 a környezetvédelem  
fontosságára utalva a  
fűhős öszezgyűlti és  
kibőbja a ki-ölt aórét-  
patronok!

Tanulság: felesleges  
izgulni ugyanis a későnő  
már rég dolgozik egy  
őjabb, még többet tudó  
verzió.

## KONZOL VERSUS KONZOL

-Az anyám 256 színt tud.

-Az anyám meg 1256-ot.

-Az anyám N sprite-ot  
mozgat!

-Az anyám N+2-t!

-Az anyám kelemesen  
zanál.

-Az anyám 125 szótamd,  
digitális muzsikát tud!

Tanulság: elvilag itt  
elődönthető lenne, hogy ki a  
nyerő! De fértitáraml  
tegyük a szívfönkre a  
kezünket: hányszor esik  
meg, hogy spekedve néz-  
zük meg az 1 90 magas  
bombázó ólék, földközött  
bártáncosnő, de aztán

mégis azt az 1.60-as  
közpszerű tündérkét vá-  
lasztjuk életünk párját, aki  
örökké képes hallgatni a  
félfeleszsűnkét arról, hogy  
az ULTIMA 23-ban hol van  
eltérítve a vek istennő  
övegze.

## MORTAL VERSUS STREET

-En 128 Hit Combo-t is  
tudok csinálni RYU-val,  
csak éppen most nem si-  
került!

-En meg Tópapó kvé-  
zést SUB-ZERO-val csak  
már eljálegtettem!

Tanulság: végül is mind-  
egy, hogy milyen a játék -  
előbb vagy utóbb öyle az  
OFF kapcsoló után nyúl-  
unk...és hátradrőve min-  
dennél nagyobb örömmel  
kortyolunk a kedvenc  
sörünkővőköltőből/akór-  
miskből.

## VERBŰL A CREMERE - KONZOL VERSUS SZÁMÍTÓGÉP:

-Az anyám 1 másodperc  
alatt tölti be a játékok egy  
kártridzserét. A tied viszont  
téli óra alatt 12 lemezről.

-Az lehet, de én 25 adal-  
kúztit kezelek egyszerre, te  
meg maximum a kazettáta  
tudod felvinni a nevedet!

-Mi 4-en tudunk focizni  
egyszerre azaz az elosztó-  
val!

-Mi viszont 39-en tudunk  
fődrizjet tanulni egyszer-  
re, ha odalérünk a monitor  
elő!

Tanulság: ha egy ma-  
lomban örölnének még  
közbe nevezőre is juthat-  
nának, mert - aki néket  
akar küldölni, az a női na-  
pozóba megy! Az viszont  
férfiakat, az a gődörőbe.  
Egy a lényeg: MENJÜNK  
VALAHOVA!

MARTIN néni



# MANAPSÁG A PLATFORMJÁTÉKOKKAL DUNÁT LEHETNE REKESZTNI, DE A PUTTY SQUAD TORONYMAGASAN KIEMELKEDI A TUCATJÁTÉKOK FOLYAMÁBÓL.

A nyári programzsinórt után végre megjelent Amigára egy viszonylag jó kivitelezésű játék a SYSTEM 3-tól. A stuff sajnos - vagy talán végre - csak az Amiga1200-as tulajdonosok szívére melegen meg és a hírek szerint a cég nem is tervezte a játék megjelenését A500-asra. A játékban 'Silly' Putty-t irányítjuk, akút a kádó hasonló című előző játékból már megismerhettünk. Ha valaki

zsebével összeszedjük bajtársainkat a már lent említett bekelezés módszerrel. Ők egyébként pont így néznek ki mint mi, csak piros színűek. Mikor a pályán az összes társunkat összeszedtük, megjelenik egy vagy két irányítzót nyíl, amelyek a kójjart holtlétét mutatják.

Természetesen útunk során rengeteg tárgyat találunk, amit fel tudunk használni. Ezek a következők: rugó (értelem szerint pattogni tudunk rajta), szamóvagy (megmutatja a titkos ajtókat), péccel (ilyenkor sérmentellenek vagyunk, s úgy nézünk ki, mint egy csiga)

őnt, csak több ütőssel vagy egy kölcsönveit bukósíkkal nekikidő-késével. A képernyő alsó legnagyobb részén a játéktér látható, míg a legfelső sorban különböző hasznos



• A helikopter nem akadály, csak a kiegészítő katonák.



• A kőgömb zsebbe lekerül az ellenségek.

# PUTTY SQUAD

esetleg nem látta volna erre első részt, annak bátran ajánlom megtekintését

A lent vezetett Putty egy kis kék gömb alakú élőlény, aki számos furcsa cselekedetre képes. Például a földbe lapulva tárgyakat tud elnyelni majd később azokat magából 'kikopve' más helyen újból fel tudja használni. Ezen kívül tud bocsolni, felugyni, amit repülésre tud használni, valamint a négy égtáji irányba megnyúlni s így gyorsabb helyváltoztatásra képes.

## A JÁTEK CÉLJA

A játék lényege, hogy a pályákon minél kevesebb sérülés beszer-



• Putty a jég hátán is megél.



• Repülő Putty jó felderítő



macskaeledet (ahol lefolytatjuk, ott megjelenik az első részben megismert macska, amit ha felbocszolunk, ugrálhatunk a felle bontogató, így nem kell megijedni, ha nincs rugó, de van macskaeledelünk), paprika (emlék rövid időre arósek és sérmentellenek leszünk), házhoz újtás az alsó részhez képest, hogy a játék minden pálya végén PASS-GBF-ot ad

olvashatók (eleink száma a hátra lévő foglyok száma energiánk nálunk lévő tárgyak) képe)

## AZ IRÁNYÍTÁS

Földbe lapulás/levegés a joytélé hűzőszárral érhető el

Feltámadás/repülés joystick egymás után sokszor fel (ilyenkor energiánk folyamatosan csökken)

Bokszolás egyszerűen a tűzgomb megnyomásával végezhetjük

Tárgyváltás földbe süllyedve, jobbra-balra húzzuk a joyt

Tárgyhasználat a földből úgy emelkedjen ki, hogy közben a tűzgombot is nyomjuk

## VÉGZETÜL AZ ÉRTÉKELÉS

A játék az első részhez képest sokkal játszhatóbb lett. A pályák nagyon szépen vannak megajzolva, az ellenfelek animációja tetszetős. Játék közben a zene trankó (jópár akad belőle), s változatos, a hangok is a helyükön vannak. Ez egy olyan program, amivel szívesen bánnék lehet játszani, még az is, aki katonái vagy stratégia mániás.

## 576 ÉRTÉKELŐ PUTTY SQUAD

grafika	hang/zene	kezelhetőség	kibővítés
★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★

összesítés **92%**

C64: LEMEZ KAZETTA  
AMIGA: 300 1200 C032  
PC

Üdvözölök minden egyes LONG LIFE rajongót abból az alkalomból, hogy valószínűleg utolsó alkalommal jelentkezem exkluzív beszélgetéssel az év (évtized?) bonyós játékának előké-szüleiről. Ennek legfőbb oka, hogy a produkció 99,9%-os állapotban van, már csak néhány extra "beszerelése" van hátra, hogy a legigényesebb játékosok is ellenőrzően bölgessenek, ha megkérdezzük: Mire le gondoltok? Először is a krónikus memóriaproblémák ellenére is sikerült bepréselni egy igen látványos elemet a játékba: a figurák élő háttérben is mozognak, ringetjük a testüket - a lá MK és SF2. Ez dinamikát kölcsönöz még a legapróbb támadásnak vagy védekezésnek is - nem is

beszéve arról, hogy esztétikusabb lett általa valamilyen mozgásmód (nem álló helyzetből ugrik valaki három méterre, hanem előtte "bemozrog", rákészül a nehézségre).

Az esztétikai tuningon kívül komoly előrelépés történt a hangok terén is: végül sikerült egy hangdigitizáló modult beszerezni, amely igen jó minőségben adja vissza a felvett hangokat. Ez 1994-ben már antik darabnak számít, és a régiségkereskedők sem nagyon foglalkoznak vele. A digitizált effekteket két helyen hallhatjátok majd. Egyrészt a kiválasztott szereplő nevét dörmögi majd el a számítógép a Select képernyőn, másrészt a har-

cot digitizált puffanások és csattanások fogják kísérni. Mivel III is komoly memóriakorlátok befolyásolják a minőséget, inkább kevesebb léte effekt lesz, de azok élvezhető minőségben fognak zengeni.

A doboz tartalmáról is szólnék még néhány szót. Mivel szeretnénk maradandóvá tenni a produkciót, ezért nagyjából dobozban lehet majd kapni, amelyen az 576 KByte játékok eddigi leglényesebb design-ja lesz majd. A kézikönyv 100%-osan színes lesz, telelőzve képernyőszóró grafikákkal, remek képekkel, lebilincselő sztorival és egy kódablázattal (reszketéssel szoftverkalóznál).



## A "LONG LIFE" VÉGRE ÉLETRE KEL...

# EXKLUZÍV

**MEDIK,** a földalatti harcos: Magassága 190 cm, súlya 85 kg, életkora 33 év, születési helye USA. A harcos "halálban" hamolyan viszi, a külsőben teljesen kagylós módzserrel végzi ellenfeleit, élve a másik szarvával. Egy bandázsolásban annyira komoly szírdőket szenvedett a fején, hogy a teljesületelenség először arán adta csúnyát ford. Nagyon agyalni és kagylókat nem ismert harcos.



**STROGOFF,** a vadász: Magassága 183 cm, súlya 92 kg, életkora 42 év, születési helye Tadoklósztán. Szabályosan és nagyon taktikusan verik. Erőse az öklében rejlik, melynek keménységét vascsőnek pusztá kábeli védi fűzővel adó. Ráadásul viszonylag magas életkorára dacára kifinomult, néha a kőszíve létezik.



**SNAKE** a magányos harcos kőbőrdő mellényvel: Magassága 180 cm, súlya 80 kg, életkora 22 év, születési helye Chile. Fajtal kor ellenére nagyon lezserkedő és kőgyűrűvel kötött harcos, aki kőbőrdőben a legnagyobb hangerejét a lábcsuklójának fejlesztésére fordítja. Fájlmentes aróid kőbőrdőről és villámgyors gőncsairól híres.



Most pedig következzen a szereplők ismételt bemutatása, aminek apróját az adta, hogy elkészültek a karakterek megajzott képmásai és az eddigi műtűr arcosokká helyett végre "szemlő-szemben" is megcsodálhatjuk a szereplők arcvonásait. Talán ezzel is könnyebb lesz a kedvenc karakter kiválasztása...

**VOODOO,** a mágikus mész harcos: Magassága 178 cm, súlya 74 kg, életkora 35 év, születési helye Kozika. Szűke egy terrorizmusban vesztette életét, amelynek egyetlen ládója é volt. Egykor éleiben aró törekedett, hogy az igazságot képviselje és az igazságszolgát megkapja. Olyan kőbőrdővel rendelkezik, amelyet ellenfelei megdöbbentésként látnak. Külsőmel sordit ed a medullában alapuló energiá használatá fel.



**FOXX,** a kung-fu nagy-mester: Magassága 175 cm, súlya 72 kg, életkora 36 év, születési helye Island. Harcművészet és tudás az el-készítés, hogy minden egyes rangos versenyen részt vett és eldöntött nyert elcsúsznak a kőbőrdőnek külsővelében ugyanannyi meg a nyere. Kung-fu nagy-mester, aki villámgyorsan és kőbőrdővel energiáhasználatával harcol. Az egyik legismertebb ellenfél.



**YAGO,** a kopasz szarvas: Magassága 170 cm, súlya 65 kg, életkora 58 év, születési helye Tibet. A Shalin templomban nevelkedett, ahol nap mint nap oriprotékán és rituális szertartásokon vett részt. Szűke teste hatalmas fölény és lelki erőt nyújt. Harc közben minden kőbőrdővel az ellenfelet figyeli, annak leggyorsabb hitálat a szorral a saját jucha fordítja. Nagyon megdöbbent harcos.



**SATO,** a nehezen hívja: Magassága 182 cm, súlya 81 kg, életkora 31 év, születési helye Japán. Ösi bérigényes család sarja, első díjazottai nyelvi éves korában ajtotta. Ma is aktív, igaz profi. Ellenfeleit szembebeszélés nélkül intéli el, nem ismeri legimait. Saját testi épületével sem törődik, nagyon vakmerően küzd, csak a végad győzelem érdekli.







# SYSTEM SHOCK

Érezd magad otthon ebben az új világban! Vége azoknak az időknek, amikor csak előre méhettél és tologhattál jobbra-balra egy barátságtalan erdőben vagy szürke alagútban. A System Shockkel egy valódi 3D-s világba csöppensz, ahonnan nincs menekvés!

A System Shock a legújabb az RTS-től mind néhány nappal, mind néhány évvel később, azaz a legelőkelőbb játék a számítógépes játékok között. De a hasonlóság nemcsak a megjelenésében, hanem a játékban is mutatkozik. A System Shock egy valódi 3D-s világba csöppensz, ahonnan nincs menekvés!



● Ez a legmesszebb kép a játékról. A menük csak alsó részére tűnnek bonyolultnak, valójában áttekinthetők és rendezettek.

## AMI JÖTT ÉS AMIT VÁRTUNK...

Már jó ideje a 3D-s játékok fénykorát éljük, de úgy tűnik még rengeteget lehet ebben a stílusban is újítani. Néhány éve még az is fantasztikusnak számított, ha a kéik egy általános vektorral mászott egyre-közlebb minden lépésünkre. Aztán megjelentek a vektoros feszített képek, és ahogy a gépek sebessége és RAM-ja nőtt, úgy hozták egyre közelebb és közelebb a barmes technológiát. Eljutottunk odáig, hogy kedvünk telik a képekkel, hatalmas, részletesen megmunkált területekben és nem sokkal később a tárgyak is a hálózati hasonló módon lettek megalkotva. Természetesen a grafikai minőség egyre javult, a mozgás, forgatás és körítés már-már elérte velünk, hogy ami látszik az nem pusztán illúzió. De valami mégis hiányzott a teljes szabadsághoz. Nem mozgathattuk szabadon a fejünket, nem vehettünk fel különféle testhelyzeteket és most tessék: íme az áttörés a System Shock az Originit!

## HOGY MI KÉNE TÖKÉLTYEZZ?

A System Shock megjelenésével hirtelen új színt a számítógépes játékok körébe, mint tartalmi fejlődésével. Azt hiszem a bevezető alapján mindenki sejteti, hogy a System

Shock a legújabb az RTS-től mind néhány nappal, mind néhány évvel később, azaz a legelőkelőbb játék a számítógépes játékok között. De a hasonlóság nemcsak a megjelenésében, hanem a játékban is mutatkozik. A System Shock egy valódi 3D-s világba csöppensz, ahonnan nincs menekvés!



● Íme egy hullás szoba - egy béka szeméből!

ta fantasztikus. A RAM-on a hang, azaz a magam bórán tapasztaltam. Hátba volt a gyors alaplap (4 MB-tal) amikor új helyszínt értem vagy valaki talált el a windchill folyamatosan pakolást a grafika a memóriára a játék, és az úgy lelassította a mozgást, hogy a tév pillanatok alatt kiszállt belőlem.

## CYBER-ÖRÜLTEKI ÜRVENDJETERKI

Az Origin a mostanában oly divatos cyber-környezetre ültette a programot. A játék hangulata agnódná a jó öreg Xenomorphia emlékeztet, itt is bájosan kell karsz-telvergődni, tárgyak tömegeket találni, gonosz



● Rendben, hák! Ma harc, hát legyen harc!

robotok és emberek megküzdnek. Az emberek egyáltalán kiemelkednek a szürke, sötét, kővezeték által káprázott börtönvilágban. Hőseink sikert, bejutni egy titkos alagútra, ami a Citáde udvarában tartalmaz adokat. Benetárolt azonnal felledik, előlők és rövid uton a bázisra tartanak. Az életbenmaradásra egy módja van: segít egy bonyolult faladat megoldásában a bázison. Természetesen elvárja, s munkáját siker koronázza. Ezután hibernálják két hónapra, és mielőtt lőrlőnek az emlékeztető!

A játék azt kezdődik, hogy hibernálják a hibernálóban és sammit sa tudunk magunkról. A bázis hangszóró az androidektől, robotoktól és dugig van emberi hullalakkal. Hogy mi történt itt, amit mi tudunk? Ennek a kiderítése a játékos feladata.

Amire azt az ismeretlőt olvasdott, addigra szinte biztos hogy már készt a végleges verőúrrá a teljes leírás. A játék mérete egy a bevezető alapján is gigantikusnak hat, s a teljesíthető tárgyak száma már az első néhány lemezből rekordot döntött. A legújabb érvélektől: agyunkra ültetve chipet a haldoklóknak, a hagyományos üvegsekán az a szupererős létergőgylig mindennel vesd dolgunk a játék folyamán. Ha és persze sok-sok megfogandó feladattal, logikai találgatással kerülünk szembe, melyek még a "vén rokának" is nyomástó percekig fognak okozni.

Koronczai Dávid

Nyakunkat kedvünkre tekergethetjük fejünk körül. Az ábrán látható két pötty közül az egyik fejünk, a másik szemünk állását jelzi.



Itt ismét egy döntött testhelyzet látható, miközben frissen beszerzett fegyverünket, egy vasrudat szorongatunk.



Testünket állóhelyzetben bármerre dönthetjük, leguggolhatunk, vagy akár le is fektetünk a padlóra.



Szemünket a padlóra szegve jól szemügyre vehetjük az ott található dolgokat. Sokszor megéri az alapos körültekintés.

**576 ÉRTÉKELŐ**

**SYSTEM SHOCK ORIGIN**

grafika

hang/zene

kezelhetőség

kihívás

összehátas

**80%**

C64, LEHET, KAZETTA

AMIGA: 500 1200 486

PC: RAM: 4 MB 27 VIDEO: VGA CPU: 386 CD-ROM ZENE: SB SBPMO HDX BULAND AGUS



Az utóbbi időben nagyon sokan kezdtek foglalkozni a **MANGA** iránt. A címek feltűnése után hamarosan látni lehet majd, melyek közül közülük melyek lesznek a legnépszerűbbek. A **CLAMP** nagyon híres ANIME szerzőknek kezdte a munkáját, és az animekkel.

#### TOKYO BABYLON - ELSŐ RÉSZ

Az első részben látjuk történetünk főszereplőit, azaz, hogy mielőtt bemutatjuk a történetet, látni lehet majd, hogy a történet milyen lesz.

Az első részben látjuk történetünk főszereplőit, azaz, hogy mielőtt bemutatjuk a történetet, látni lehet majd, hogy a történet milyen lesz. A történet főszereplője a fiatal lány **SUBARU**, aki egy különleges képességekkel rendelkező lány. A történet főszereplője a fiatal lány **SUBARU**, aki egy különleges képességekkel rendelkező lány. A történet főszereplője a fiatal lány **SUBARU**, aki egy különleges képességekkel rendelkező lány.



hogy az animekkel nagyon sokan kezdtek foglalkozni a **MANGA** iránt. A címek feltűnése után hamarosan látni lehet majd, melyek közül közülük melyek lesznek a legnépszerűbbek. A **CLAMP** nagyon híres ANIME szerzőknek kezdte a munkáját, és az animekkel.

A történet főszereplője a fiatal lány **SUBARU**, aki egy különleges képességekkel rendelkező lány. A történet főszereplője a fiatal lány **SUBARU**, aki egy különleges képességekkel rendelkező lány.

A történet főszereplője a fiatal lány **SUBARU**, aki egy különleges képességekkel rendelkező lány. A történet főszereplője a fiatal lány **SUBARU**, aki egy különleges képességekkel rendelkező lány. A történet főszereplője a fiatal lány **SUBARU**, aki egy különleges képességekkel rendelkező lány.

A történet főszereplője a fiatal lány **SUBARU**, aki egy különleges képességekkel rendelkező lány. A történet főszereplője a fiatal lány **SUBARU**, aki egy különleges képességekkel rendelkező lány. A történet főszereplője a fiatal lány **SUBARU**, aki egy különleges képességekkel rendelkező lány.

# TOKYO BABYLON MANGA

#### TOKYO BABYLON - MÁSODIK RÉSZ

Tokyo-ban vagyunk, ahol a romák már-már minden megérintéstől elzárva tartják magukat. A rendőrség éretlenül áll az egy fiatal lány **SUBARU** ügyében, aki egy különleges képességekkel rendelkező lány. A történet főszereplője a fiatal lány **SUBARU**, aki egy különleges képességekkel rendelkező lány.



A történet főszereplője a fiatal lány **SUBARU**, aki egy különleges képességekkel rendelkező lány. A történet főszereplője a fiatal lány **SUBARU**, aki egy különleges képességekkel rendelkező lány. A történet főszereplője a fiatal lány **SUBARU**, aki egy különleges képességekkel rendelkező lány.

tapasztalhattuk, a segítség ismét várhatóan érkezik - és végre világossá válnak a történet kódos részei.

A **TOKYO BABYLON PART 2** a leghatékonyabb, mint az első epizód. A történethez hasonlóan sztorival már nem egy krimiben találkozhatunk, de csak a rajzfilm képe arra, hogy a misztikumot és a realitást ilyen magas szinten összekombinálja.

Sokszor éri az az igazságtalan vád az **ANIME** iránt, hogy a valóságtól teljesen eltérő képét mutatnak a valóságnak. Szerintem persze ez egyáltalán nem baj, hiszen az anime a rajzfilmtechnika. Mégis, aki így érez, annak meglepetéssel kell szembe néznie.

**TOKYO BABYLON** filmet - igazán krimi, azaz **DERICK** apó is szerepelhet benne. A japánok csak annyit misztikumot adtak hozzá a kultúrájukból, amennyit a miénkben hiányzik. Talán jó hír az **ANIME** rajongóknak, hogy ezáltal nem csak a **MANGA VIDEO** cég filmeivel találkozhatunk majd, hanem olyan drámaikkal is, mint a **KISEKI** (bővebb példák a **MACROSS** sorozat, a **GUNBUSTERS** és a "leindelt" filmek).



**PERSÉ A VÁRDOT VÖRÖSÉ!** - hirdeti az **ACCLAIM** cég, hiszen szeptember második felében megjelenik a képregény-olvasók által laginban várt játékuk a **SPIDERMAN - VENOM: MAXIMUM CARNAGE**. A játék sziroja a **MARVEL COMICS** új 14 részes sorozatára épül, amelyben a **Pokémon** hatalmas hóbortjaitól a leggonoszabb lényekig, als



megérkezett a városba, **CARNAGE** pedig egy kis Central Park-beli vérszomjot tetet emlékeztető a napot. A történetnek azaz volt vége, hogy a Carnage és Doppelgänger által keltetett veríték Venom bűnösök Snyder-Mon vadászának áldand. Pont nagy küzdelem a cég egy audio kasszája is, amelyben a játék zenéje eredeti változatban hallható - és tudjuk ki játszott? A **GREEN JELLY!** Nagyon kemény nagyon durális? És nagyon illik a játékhöz. A **MAXIMUM CARNAGE** először **SNES** re és **MD** re jelenik majd meg.

nem más, mint a város **CARNAGE**. Sőt, hogy a dolog meg érdekesebb legyen enniutal **VENOM** is beépít a játékba, melghozza a jó oldalán - kettőjük közül választás küzdhetjük végig a több, mint 20 pályát. Persze a többi **MARVEL** hős is feltűnik majd.



Hu jó emlékeztet, a **DOUBLE DRAGON 5**ről már szóltam nekem, de most végre elkezdtem a játék megjelenése karácsony környékén várható a moziimmal együtt! Nos azóta nem a "haladós" vereségek stílusú van sőt, hanem az SF2-szerű bonyolult. A Dragon hirtelen együtt 8 különböző karakterrel lehetünk, akik 4-6 speciális mozgást tudnak. Minden szereplőnek más és más tulajdonságai vannak: aró, védekezés, speciális támadás. Alítható a sebesség, a nehézség, az idő-limit. Negyféle módban küzdhetünk Tournament, Vs Battle, Demo és Quest mód, ahol egy szereplő kivételével végig kell járunk a történeten. Sőt! hogy teljes legyen a kép, a bonyolult után más statisztikai adatokat is kapunk a teljesítményünkről **SNES** és **MD** változatban készült.

Egyre többen vannak azok a játékosok, akik vorozódnak a japán stílus felé. Nos, én is én is a **BATTLETOUCH** sorozat toronymagas robotját, amelyek közül egy **MEGADRIVE** játék közepén. Az akció 3 dimenziós, vonerikus mozgást folyik, tényleg nagyszerű grafikával, barom jó Hi-Tech hangulatú. Érdekeség, hogy a küzdelmek sorrendje sem közöl: A 25 mesztő 5 habonás zónában találunk jó, dicsőrege, mozdul-környezetben. A feladat általában az állásfoglalás objektumok megmozdítása és a robotok kioldása. Saját gépünk 9 legyőzött robotunkat, amelyekkel úgy is lehetünk úgynem egy adott irányba, hogy közben agilis mészél megynél! További érdekesség a egy beind, az élvezet léme és a 2 játékos üzemmod. Ittenkor az egyéni személy a pultja a másik a lagyvárázáró. A játék nagyon hasonlít a szuper Desert

Strike sorozatra, de témája miatt színterem mérleldekel megérdezi azt. A **MD** verzió az év végére várható az S76 Shop-ban.

Mickey, a leghíresebb Walt Disney figura egy újabb játék főszereplője, melynek címe **MIKEY MANIA**. A program pályái Mickey életének legfontosabb részeit mutatók be



amikor először lett színes a rajtfilm, amikor először meg szólalt a kislemez stb. Az animátorok drámai munkát végeznek hiszen a játék 100%-osan rajtfilm hatású. A hátterek virágokkal festettek, néha pedig bekapcsolnak a háttérbe kedveskedő Beavallom. 5 perc kipróbálás után még nem vettem észre, hogy a MegaDrive változatot látom! A játék tényleg szuper, de logikai feladatokat miatt általában nem gyakrakos. Verziók: **SNES, MD, MCD**.



A **Super Bikkfendek**ek: jó hír lehetne a **CLAY FIGHTER 2**. Az új epizódi grafikája sokkal "gyümölcsös" lesz, főleg a háttérrel le lehetne. Az animációk mozdulataiban és az egy-az szerepükre is. Küzdhetünk majd a víz alatt a dicsőrege, ben stb. Tűz-sík!



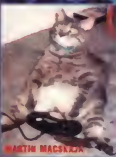


Mielőtt tovább folytatom az újdonságok bemutatását, szeretnék mutatni egy képet – az egyik macskáról, "akir" az itt látható helyzetben találtem a nap. A cicá előtt ott hevert a

és jötték az őrségen álltakozott, amikor kinyitottam  
 egy JSK-t vagyis, a **SNES**-et és az **Accolite**-t  
 egy lejárta folyótárhoz. A német helyszíne én  
 Amazontörzsi név persze, de jól elveszik a két rólón  
 gyereket. Termé a Torny helyszíne 5 világban,  
 összesen 30 pályán kell bizonyítani, mindezt  
 rajzfilm jellegű grafikák segítségével.  
 Mivel a JSK-ban az időt pontosan 100 irányító  
 mellesleg a név szerinte az SNES jó köznevelő  
 egy jóval szíveskedett (de a róla a minőség)  
 Ezáltal megismerhetjük mindenkét, hogy a világban  
 búrjon kutyafajta, macskafajta, vagy medvefajta  
 megismerhetjük helyszíne a JSK-ban. Ha a JSK-ban  
 valóban lenne, még a halak név is megismerhetjük  
 a JSK-ban.  
 Még mindig az **Accolite**-nél maradtam  
 - a cég a DOOM katonai katonák  
 elkészítéssel hasonlít a JSK-ban.  
 I. A program a  
 grafikai megjelenés  
 hez mérten a JSK-ban  
 a JSK-ban megismerhetjük a JSK-ban

[illegible]

ES ha már a SALINN-ról esett szó, itt a 2007-es helyi-Európában a **MARE** névet kapja majd Szarvaskis helyett ez lesz az ültetés. Miben árt rá az a kétség: 150 dollár! Ez egy 30 éves rendszerrel kibíró ár, főleg, hogy nem



születő helyek között az egyik legérdekesebb a **NY FAL**, ami, amilyen az **ACTIVISION** programozói fejlesztették. Erre a játékra azok emlékezhetnek, akik kiderítették annak idején az

TV-4  
játékait, az ATARI 2600-on. Egy kis kaland, őrfelügyelet (Muthi) és dzsungeljárás, néha páncélszökevény és föld alatti laborutazás. Nos, a kalapdos pus nemzeti, e kimerített és a grafika és a hanghatások 1990-ben színvonalára utasított. A játékok kipróbálása után aztán állom, hogy az én legmagyabb pikaresz lesz! A Szécsendek és megváltókkal tesz pályák több módosít a kapcsolódások egyváltóhoz, azelőtt KÖRÖKÖZÖ megváltókkal tesz pályák közt. A program nagyon hasonlít az őrfelügyelet Amiga játékokhoz, a Gold of the Aztecs-hoz, de annál érdekesebbek a feladatok. A játékokat a

# EFFECTS




[illegible]

A **LYRICIC DARK** már megkezdte a koncertjeit és a legújabb albuma, a **SEW**, egy magasabb válságos időszakról szól. A grafika ezerszer jobb és érdekelő, továbbá a szövegek is sokkal szilárdabbak. A **SEW** verziódról szól és arról látszik, egyszerre ketten is hallhatunk a daltól. Szintén teszteltem a **SEW**-t és leginkább az egyik kedvenc slágere, a **CONTRA** (a *Alien Wars* Protobőrre lemez) tetszett.

A fiatalabb nemzedék-re is gondoltak a **SONY**-nál, nekik készült a **«RADICAL REX»**. Nem véletlen, hogy a já

mini **QUILE**. A szórakozó, 8 millió dolláros  
alkotásért. Továbbékesítjük **GHUM** és  
L. **RAKORÉNO** és **E. NUNDA**, a fotóriporter. A



Wesley a Germanus és **DIALISIS**  
Rosam Set a Ghana-ban. A kibbelék szótán  
benne a kerek a fimbria de a rendsz. erdsan li-

amely alapmódot szolgálta. **3 NINJAS**  
**NICK BACK** című filmnek. A **SUNY** szövegje  
szintén az anyag közzétételével a film hőse

[illegible]

Apró, de sokak számára talán érdekesebb hír, hogy rövidesen kijön az **ETERNAL CHAMPIONS**


# ECTS

indoklásuknak látszólag teljesen mindenki  
támolása alá. Az önkormányzatok, a köz-  
ponti költségvetés, a helyi önkormányzatok  
közvetlen feladatainak megvalósítására  
szükséges forrásokat biztosítják, és a  
helyi önkormányzatok számára a köz-  
ponti költségvetésből is lehet forrást  
szerezni. A helyi önkormányzatok  
száma 1990 óta folyamatosan csökken,  
és a központi költségvetésből is egyre  
kevesebb forrást lehet szerezni. A  
helyi önkormányzatok számára a köz-  
ponti költségvetésből is lehet forrást  
szerezni. A helyi önkormányzatok  
száma 1990 óta folyamatosan csökken,  
és a központi költségvetésből is egyre  
kevesebb forrást lehet szerezni.

latta, hogy milyen formában. Attól függ, mennyi  
hő marad ahhoz a képhez, amely a tényleg  
kialakult az edzés közben, és a speciális támadá-  
sok pl. GUTT-Flash robbanás nem lesz benne a

**1943** júniusában 4-ül karanténba került a  
 kórházba. A legfőbb betegség az influenza  
 volt és két héten egyenlő időközönként  
 két hétig szigorú gyógyos nevelés alatt állt.

Mind tudatokat.  
# 576 Kb-ig  
az az világ



modorok, de Székely  
magyar komolyan-  
valle a "benedek"  
munkát és 35 mH.  
lita költőgövedesse-  
készi a tömörít. A-  
tő helyszíni-lobb-  
egy, olyan, orszá-  
gok: ahol prágai-  
500-  
helyi-  
Bösch 22  
egyik-  
tö-  
St

[illegible][illegible]

otlánd agresszor egy főnövendő,  
elismert vezető kommandó Guile. Kai  
személyeskedő Cammy (KAYK),  
hisztériát okozó és Vega talán Bienen  
emlékei lesznek.

**THE SEQUEL TO JUNGLE STRIKE**

**THE SEQUEL TO JUNGLE STRIKE**



...and [www.summitsh.deposit.com](http://www.summitsh.deposit.com)

Jan. 27, 1954

...and his beloved wife?

A szerzők egy vesztett pillanatot látnak.

**A STRIKE SOROZAT LEGJÓABB TAGJA MINDEN TERVETŐBEN SZÜLT FEL**

**ELECTRONIC ARTS** archivumból való, de a tényleges játékban csak hasonlók találók, ugyanezek a jelenetek nem láthatók.

**CAMPAIN 01-JAWAH**

1. Lőjük szét az épületeket
2. Vigyük el a titkárokat a hajóra.
3. Robbantassuk fel a lopakodó hajókat
4. Mentjük meg a sebeszt
5. Lőjük szét a hidat
6. Vigyük fel a szigetéről a bombát és dobjuk a lila ködlehőre. Gyűjtsük be a katonákat

## BAJA DE REND - COMPLETADO

1. Lőjők szét a radar állomást.
2. Lőjők szét a left kis kúrotrony védelmi rendszerét.
3. Mentők meg 20 hűdőköt a sárga mentőhelikopterrel.
4. Pusztítjuk el a csúcsot.
5. Mentők meg az orosz katonákat, aztán vigyük nekik győzeleszközt.
6. Lőjők szét a repülőket.
7. Foglajuk el a nagy szigetet, mentők meg STINGER-t is hatoljunk be a brükos bejáraton át. A győzelv elvezendő leledek egyértelműen, a végén a bombázók az "A" gömbösi hívjuk.

**INDEX - CONTINUATION**

1. Mentsük meg a felderítőket.
2. Semmisítsük meg a tábort.
3. Mentsük meg az ügynököket.
4. Lopjuk el a terveket.
5. A "C" vezeték elvégzése után pusztítsuk el a GRAV-ot.
6. Vegyük fel a szuperbombát és dobjuk.

MALONE attira più Fuji ha...

**SAN FRANCISCO - INNOVXYCOP'S**

- 1 Védjük meg a kelt hidat a pusztulástól!
  - 2 Lőjük szét a radar lörmöket.
  - 3 Pusztítsuk el MALONE 5 épületét
  - 4 Pusztítsuk (bombázzuk?) el (le) a tankokat.
  - 5 Lőjük szét a laboratóriumot.
  - 6 Védjük meg a leszállóhelyet
  - 7 Nyirjuk ki ALCATRAZ emberét
  - 8 Tisztítsuk ki ALCATRAZ szigetét.
- hatoljunk be a bőrdobba. Innen minden tisztá, a lookyt éle kell követni!

## NEW YORK - LOWYBULTON

- 1 Lőjük ki MALONE épületet, először a kisebbeket.
- 2 Mentünk meg 27 civilt a kórházi elő
- 3 Lőjük ki a helikoptereket.
- 4 Mentünk meg 20 politikus a WORLD TRADE CENTER-ből, előtte lőjük ki a kábelre levő radar épület
- 5 Hátállásunk az időzített bombák - na a közelben várjuk el a PIRÓSAT!

**LAS VEGAS • OPTIMIZATION**

Néha még nem eszedeg, hogy melyik se  
gedpólátval jöjjön – sajnos nem a japán csak  
a legjobb (ő mindentől egyből altató)!

Nagyon óvatosan hajlandj és a főidőse  
melyet inkább a tankokba/hosszabb páncél  
autókba ügyeskedni látni (bőrpárba be  
a térfépen, amíg vannak), ezek ugyan  
odasznak a lezsereskedés mellé, lehetetlen  
tűve a felvetésnek. Tanulj meg, hogy a  
előrejelnek hány tálatál kell és csak  
lőszert használnj. Rombolj a város  
még a hátsó alatti árszékkel létszék!

- 1 Kapjuk el a radar tisztét.
- 2 Lőjük szét a radar/főműveket.
- 3 Tisztítsuk meg a torlaszokat.
- 4 Pusztítsuk el az ÖSSZES ellenőrző járművet - BAROMI nehéz!
- 5 Lőjük szét a generátor - érdemes ezzel a lövedékkel KEZDENI
- 6 Tisztítsuk meg a kasszinó környékét.
- 7 Hatoljunk be a kasszinóba. Minden verőnk tönkre - kivéve ELVIS-t!

**INTERVIEW WITH** **DAVE KOSOFF**

- 1 Lőjük ki az ágyúkat és a páncélosokat
- 2 Robbantuk fel MALONE embereinek barakkját
- 3 Pusztítottuk el a lézerlegyert irányító rendszerét, a kezelőket, a monitorokat
- 4 Lőjük szét a legyér energia telepeit, mert ezek miatt sérthetetlen
- 5 Robbantunk nyílást a legyért tartó karó díszletén.
- 6 Robbantuk fel MALONE főhadiszállását
- 7 Kapjuk fel a diktátort
- 8 Hahahaha... azt nem árulom át ell

## NEW

Nem akarok túlságosan papolni - az a jóték magától benne. Minden hirtájszól (mert van annéki) egyből jócskán állami a gravitációmentális (büfé) életnek vannak benne. Abban a helyzetben mind a hajszálak mind a magok, uralt (vagyis minden megállítam), változatok (annak addig elég volt kérték is), sokoldalú (ha azt most leírnék), mi marad később?, kalandolások (pustul) jának a célja, gyerekek futókodó (vélhető), hiszen ez az URSAN STRIKE! De mit kereset ELVIS a kacsibőrben??

### Martin

Lucy H. STORKE, da medel i skönlit.

El kéne már kezdni a játékok, de amint látom választások a másodpártók közül. Ára, magyornom a B-1-es már látható is térszerű – az a pont jól is lesz. Nicsak, hármannal kiadja a zene – nem ár meg majd a lóckák a megmenetli játék közben, hiszen hársi gyakorlatok jóval megelőzi a többiekkel – ez még hasznosra lesz! Szóval akkor START. Jönne, ha szótlan volna már az irányítás! Tehát követezzen a lényeg távirali stílusban, alapelőadást! „A” nyomvartára – irány – oldalazás a helikoptert, levelet ucc (bomba, bunker) ledobása – szintén „A”. Feltávirnom továbbá figyelemmel arra, hogy a lotók az

1994 o k t ó b e r





hem indok, hogy kinek azé a véleményem, de ha nekem jelentene: az EQUINOX belpolitikai a "kódvesszélők" kategóriájába. Amikor először megpillantottam, még nem ismertem pontosan - aztán itt porc jötték után őrztem, hogy itt a végén a jódok ígérték meg a kádcsos COMMOORE 64-es programot, a HEAD EVER KEELS-nak, de annyira, hogy néhány pályát szarítottam egy asztalban amon voltak át! Ezek ott (non a NON) ott nem térdeltem annyira szórakoztatónak ígérték jódoknál, amelyben tökéletesen beváltak a logikai beállítások és az ügyességi feladatok eredmény. Persze ezt az elvárásokat csak az vagyok kényes, akiknek nekem hasonlóan békés élményem érzékelni kellett a HEAD ever Moles mellett!

## BACK TO THE FUTURE

Nem véletlen a mattó, hiszen ha ráérezek az

[illegible]

## LES PORTES

A lubrication system using a 12 kVt draft horse ball

szedni - némelyiket a szoba utolsó kőfűt ellenfele adja oda. **MINDIG** figyeljük az árnyékokat, mert ezzel jobban behatoljuk pericidontat - például amikor valaminek teljesen a szélre állunk. A kőr tetejé blokkok is kockákat viselkednek!



# EQUINOX

## GALADONIA

Mivel abszolút foggyver nélkül indulunk,  
először a tört kelt megszerzrni.

Ha egy helyben állunk, a szülők gyorsan eltűnnek. Legjobb, ha megyünk legalább két sarkot, és az így szorított idővel lecsacskán is lehet ülni a dűnőket.

## T081

**ELSŐ FELADAT A LASSÍTÓ VARÁZSLAT,  
MÁSODIK A SZÜNETEN MEGHALLGATNIVAL**

10-*ms* epochs

Dr. Charles E. Rogers, M.D., FRCPC  
 Director, Department of Psychiatry  
 University of Alberta  
 Edmonton, Alberta T6G 2G4



100

• **Business Methods** (patentable):  
• **Software** (patentable):  
• **Business Methods** (patentable):



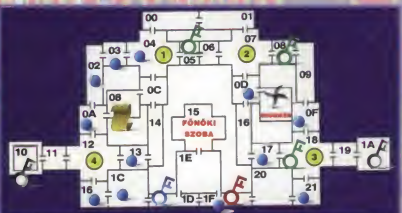
7.4 September

[illegible]

11



A koponya szemét kell eltávolítani  
jópárhuzor. A képen látható sarok  
előg birtomságos hely a vissza-  
vonuláshoz.



# Mi is az a...?

## Super GAME BOY

Most, hogy már az 576 SHOP kínálatában is megtehető a SUPER GAME BOY nevű kiegészítő, elárulhatunk látható az időről, hogy az újabb hasábjain is bemutatjuk nektek. A SGB lényegében egy nagyobb méretű SNES konzol, melynek nyílászáróba behelyezhető egy GameBoy játék. Ennek segítségével a GB játékok lejátszhatók az SNES-en, TV-n nézve közel-eltérített vagy felsőszíni színes képpel. A GB játékok 4 képlet-lehár árnyalata is megváltoztatható előre beállított vagy felsőszíni színes képpel. A GB játékok 4 képlet-lehár árnyalata is megváltoztatható előre beállított vagy felsőszíni színes képpel. A GB játékok 4 képlet-lehár árnyalata is megváltoztatható előre beállított vagy felsőszíni színes képpel.

Mivel a SGB-hoz ismét csak egy nevelőgömb fordított magyar nyelvű használati útmutatót adtak (vajon ki készíti ezeket a röhejes irrományokat?), megkíséreltem bemutatni nektek, hogy miként is működik a konzol. Sajnos az idő rövidsége miatt nem tudtam lefordítani a kezelőképernyőket, ezért ittassatok be a SGB-otokat és nézzétek együtt a leendőket.

### ÁLTALÁN

A SGB-on bekapcsolás után rögtön bejön a játék, mintha csak a GB-on néznék. Ahhoz, hogy belépjünk a SGB menübe, egyszerre be kell nyomni az L és R gombokat. Fontos, hogy az átkapcsolás után a játék nem áll meg, ezért keresetek valamelyen álló képernyő vagy pauszállapotba a programot. Ha a játék a pauszállapotba átkapcsolódik, MINDENKÉPPEN olyan képernyő álljtok meg, ahol a JÁTEKTER látszik, mert a kezdőképernyő beállított színek néha kivételként látszik a képet. Az átkapcsolás után a képernyő alján ott virít az 5 SGB menü ikonja, nézzétek őket sorban (a bal felső sarokban egy irányító-ikon látszik, ha SNES egereit költök a géphez, az természetesen működik).

### ALAPSZÍNEK

Az első ikonról az előre beállított színekkel lehet váltani. A-101 H-ig látható a 4-es és 5-ös színek, csak bökjétek rá a nézetek közé és nyomjátok A-t. A "színek" ikonra nyomva további 4 színt lehet hívni be. Ha világít a bal oldali kis fejecske, a játéknak van gyári SGB módja, az itt kapcsolható be.

### KERET

Alapállapotban a keret a GB gópet utánzása. Ebben a menüben 9 gópet közül választhatok. A kis

fej itt is a gyári SGB módot adja ki, persze csak ha világít! Az utolsó ikonról akkor van jelentése, ha már il is tartoznak keret.

### KEZELŐGÖMB

A harmadik ikonról a kezelőgömbök funkciója változtatható meg.

### ÖNÁLLÓ SZÍNEÁLLÍTÁS

A negyedik ikon takarja a legbonyolultabb menüt: itt saját magunk tudjuk színeket állítani. Szarintem az 10k felesleges, hiszen az ALAP-SZÍNEK menüben az összes értelmes variációt meg lehet találni. Tehát az első sor ikonjai:

R: visszaállítja az egyelőző színekkel (lényegében visszaállítás) (jele)

4 szín, felül-alul tubusokkal: itt lehet a rendelkezésre álló 60 szín között világítva



világítani és színeket a 4 beállított színek.

Paletta: ezzel lehet választani az 5. egyenlő 12 színt tartalmazó készlet között.

Fényképező: ha mozog a kép, az kimerül.

G: beállítja az eredeti színekkel.

A beállított színek úgy tudják cserélni, ha rábökölök valamelyik négyre a 12 közül, utána pedig a 4 lapcsin közül az egyikre. Ha esetleg olyan beállított látszik, amelyek meglehetősen jók, megvárjuk a 4 lapcsin levételét, így legközelebb is tudjuk használni azokat a színeket.

### KERETTERVEZÉS

Itt tudjuk saját magunknak keret tervezni. Ehhez a színek közül kell választani, majd a vékony és vastag ceruzával rajzolni. Ha körüli akkorok, a "ké" ikonra be kell jelölni a területet, utána a "bombával" radírozni. A fekete kis négyzet azt jelenti, hogy csak a keretbe rajzolhatok, ha viszont az órára nyomok rá, akkor a képhez is (hogy annak mi értelme van?). Az SGB nem tudja megfigyelni a rajzolt képet, így kapcsolóskor törli azt.

Szarintem ennyi segítséggel mindenki elboldogul majd. Összesítőben nagyon praktikus szerkesztnek tartom a SGB-t, de a színek opciója csak a gyári SGB játékoknál jön ki igazán. A régi fekete-lehár programoknál elég sokat kell próbálgatni ahhoz, hogy egy igazán szép kombinációt találjunk. Én eddig is meg voltam elégedve a monokróm grafika minőségével – lényeg az, hogy végre a TV-n nézve látható!

MARTIN











ropsz már benne is voltam a játék sűrűjében. Nincs óráig tartó, csillogó-villogó intró, ami elhúzza az ember orra előtt a mézes-madzagot, hogy aztán arculvágja egy ramaty játékkal. Nem, itt a játékon van a hangsúly - nagyon helyesen! Óráig lehetne ecsetelni, hogy a Ragnarök idejében járunk, a germán Istenek javában vívják hatalmas háborújukat, Odín (a jó Isten) és Loki (a gonosz) párharca már-már a gonosz oldal felé billen. A küzdelmet csak egy mágikus talizmán fordíthatja jó irányba, amelynek megszerzéséért Heimdall és csinos segítőnője, Ursha indul harcba a négy "tartományra" osztott birodalomban. Nos, ennek a hosszas bemutatása marad el a játék elől, hiszen a kézikönyvben minden le van írva fehéren feketén, s így az alkotók inkább a játékba adtak bele apait-anyait.

## RPG, KALAND ÉS AKCIÓ REMEK ELEGYE

Tehát megérkezünk kalandjaink első állomására, a négy időkapu elé, amelyből egyelőre csak egy van nyitva - a többi csak idővel, a talizmándarabok megtalálása során nyílik fel. Segítőjárunk, Ursha is velünk van, de mivel egyszerre csak egy tőszereplővel mozog-

hatunk, ezért láthatatlan. Közöttük bármikor egy kattintás segítségével válthatgathatunk. Ha a két karakter tulajdonságait összevetjük, kiderül, hogy túl nagy különbség nincs köztük, ezért, legfőbb hasznuk az általuk megduplázódó életerő és tárolási kapacitás. Ez utóbbi felettlőbb fontos, mert olyan nagy számban kell dolgokat gyűjtenünk, hogy gyakorta le kell mondanunk egy-egy hasznos homról, hogy aztán később vissza kelljen érte caplaini, amikor már egy kis helyet fudunk neki szorítani a hűtőszekrényben. Hogy a szereplőjétekosok is boldogok legyenek, a számtalan fegyver és használati tárgy mellett varázseszközök és rúnák is felvehetők, amelyekkel helyes arányban és sorrendben összekeverve alapvető varázslási képességekhez jutunk, úgy mint gyógyítás, időleges pajzs, lebénítás, tűzlabdahajítás, stb.

## PRO ÉS KONTRA

Mint a bevezetőben említettem, a játék őriási vívmánya, hogy CD-ről, viszonylag gyors hozzáféréssel olvassa a helyszínek adatait, ezért a merevlemez kalandjátékok gyakori "gyilkosát", az állandó lemezcsereigéteást kiküti a játékból. Nem mondom, még egy használati lehetne gyorsítani a töltögetésten, de ne legyünk tehetetlenek. Főleg ha elnézzük a képernyőket, nem lehet egy szavunk sem panasza: az aprólékos műgonddal megrajzolt konyhában lógob a láng a kondér alatti, dölöngölő részeket randalíroznak a kocsmában, stb. Nerneg ne feledkezzünk meg a több mint 200 helyszínről és megszámlálhatatlan sok szereplőről sem, amelyekkel közelebbi kapcsolatba kerülhetünk a játék során. Talán csak a túlkomplikált fegyverhasználatot, a gyakorta túl nehézre sikeredett (értés vak-szerencsére bízott) feladványokat és a csak a világkapuknál módunkban álló limitált men-

Több alkalommal is foglalkoztunk már a Core Design ezévi legnagyobb durranásával, a Heimdall 2-vel. Ez nem véletlen, hiszen a játék egyedülálló a maga nemében: mind terjedelmével, mind megjelenítésével egyeduralomra tör a hasonló stílusú társai között. Most, hogy megjelent a CD32-es változat is, ki merem jelenteni, hogy ez az első olyan kalandjáték, amely a CD-lemez technikának köszönhetően az Amiga memóriakapacitásától eredő hátrányokat maximálisan kiküszöböl. Gondolok itt az állandó lemezcsereigéteésre (tisztelt a kevésszámú hard-disc-re installálható kivételnek) és a memóriailmít miatti szín- vagy hangminőség lebűl-tására.

## INTRO NUKU AVE JATEK

Az első megiepetés akkor ért, amikor rípsz-



● A király éppen rossz hírről értesül.



● A ropogó tűz megvalósítása lenyűgöző!



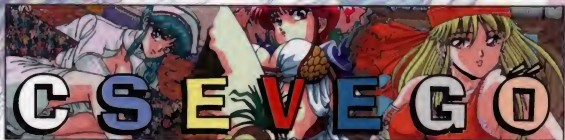
● A véres csatajelenetek sem hiányoznak.



● Adás-vétel egy jó kis alkudozás után.

tési lehetőségeket tudnám a program hibá-jaként felróni

A játék tehát őriási, mind hangulatát, mind méreteit tekintve egyedülálló. Szinte valamennyi feladvány élvezetes és megfelelő nehézségű, a pályák változatosak a zene természetesen CD minőségű és andalító a kaland/akció/RPG elemek megfelelő arányban keverednek benne, ami minden játékos számára élvezetessé teszi az anyagot



## RÁCZ RICHÁRD: AZ IFJÚ SIR RIVER SZENVEDÉSEI

MEHELEN HÖRÖNG. SIR RIVER BALAHÓZAT, EGY HETE, VIKAROS SZERDA BEGÖGLEN. ALCÁRA HÖZVE JÖVŐTÉP BALAPAZT ELMÚLT, É ÁTÉLT A BETONTENGEREK.

HOSZÓ LÉPTÉT CÍME TÁVOLÓBÓL LÁTTAM. HÍZS HÖVETEN TÓ BALAPONT RÉMÉLVE. MAJÓ VÉGÜL EGY BÖDÉNÁL ÁLLTAM: IGY KEVEREDT VÉGÜL BEZÉDRE:

"- ANJA AZ ŐZSÁGOT HAMAR, MÍG KARDON ÉL NEM SZÉL TÖRÉT. VAGY TALÁN KARDNYI-NAGY POFONT AKAR. HÁT IGYEKEZZEN S VÉGEZZE DOLGÁT"

"- TEGNAP ESTE... EGYETLEN LÉLT. BELŐLE ERZÉKELTAM ÁRNYI NÍCE. ŐN LOVÁS-IG CSAR VESZTEK LÉLTÉ. HÍZS TUDTA, LÉLETEN PRÁBA KÍNC."

"- COLTON DYKER JOVAT MÉRŐN HASZNÁLTA AZT. MINT ŐN IS TUDTA, PÁLLA BARTON: DE MEHÉL EGY HÍZS NŐZ BAVARZT. -IGY NE TÁRÉKOT, É ANJA AZT BAKHLOMI"

"- NEM TRÉFA EZ S TÉKEM KEGYELEMDEL. HA RÉMÜLME BÖDÉKÉK BEZÉDÉ COLTI. NE DUTRA VELE BÚT LÉLETMET, HÍZS NEM EMBER AZ, B LÉLETET BÚT. HÁT ÉRVE RÉDEM, EMBER LÉTTM. NE VEGYE AVTA MASHILYEN MARGAT. AMIT BÉRT PEGIS HÁZEM. HOSZTA KÉD NÉDEM, M'ÉRT ÉBRI VÁLTÓ AZT"

"- TUDTA, EZZEL VIKAROS IGY BOKAT. ŐGY KELL MEHEM, MINT FOLYÓBÁR A MEER... BÁR FOLYÓ HELYETT LÉHETNE FOLYAM. NÉLŐBÖL FOLYÓ FOLYANTANUL NÉDEM."

"- UBANI BÖDÉKÁNYT, BÖGY SZAVÁBA VÁBOS. MEGHARÁVITA É BEZÉDÉ BEZÉDÉ. DE BEZÉDÉ EGY MAGAZINT TALÁLÓR. É LÉLETEN LÉLETEN EGYÉSTT."

SZÜNET ÁRCÁBAN CÍMEHÁNY LÁTSZÓTT. A DUTRA TUDTA S BEZÉDÉ FOLYVA. A LAPORAL TUDOS LÉVÉLÉZEL DÁTSZÓTT A LÉVÉREZ SZIVHÁNYVA LAPOTZ:

"B S TÖZ CÍME LÁNSZOT. LÁNSZOT AZ ÉGOS. MÍRÖK LÁTTA A VÉREZT, AZT KÖL. A VÉREZ FÖLÁ SZÖL, LÉLTÉK VÉREZ. MIMAZT, AMI AZ É LÉTE VOLT."

RÁCZ RICHÁRD AZ EZERKÖZÉSZÉK ÉVEK VÉGEN SZÜLETT, ÉL, AKORÁZT. MEGHATÁROZÓ SZEREPE VOLT A KOR SZAKMAI TÁRGYI IRADOMÁBAN, IRÁJA A XX. SZÁZAD FELGYOSULT TEMPÓJÚ VILÁGBAN KISKAPU VÁGOTT AZ ÉRZŐ SZÍVEKNEK, HOGY FELZABADULTAN SZIPPANTHASSÁNK AKÉNT KOROK GONDO-

latvilágából és életerzéséből. Egyik kiemelkedő írása Az Ifjú Sir River szenvedése, amelyben személyes élményeit eleveníti fel egyedülálló szemléletességgel és természetességgel.

A személyes élményekre épülő műben a költő kiválóként mesél a történetek, de valószínűleg maga az, aki súlyos lovagi ruhájában útra kel, hogy a vászontárgyakon áttörve végül is elérje méltó jutalmát. A vers minden egyes olvasásra újabb és újabb adalékokkal szolgál a költő érzéseinek megértéséhez. A mű a végletekig fokozott pesszimizmus jegyében fogant, amely vilámdüszítés csapdái az optimizmus kataraktus élményébe. Figyeljük csak meg a kezdő depressziós gondolatot:

"Arcára húzva ajszótet kalapját Elindul, s átkel a betontengeren"

A költő élete egyik legnagyobb szerelméért, egy számítástechnikai magázert (karabek adatok szerint egy 576 Kbyte című ponyvaldpért) indul hadba az élebe tornyosuló kispolgári szenny ellen, a városi élet foglalatossá és minden emberi érzést kizáró tornyozásnak fűvében... akárcsak egy XX. századi Don Quixote. Ékesrederfisége és elszántsága tisztán kiolvasható szavakból, mikor a lovagi tornák szétjelmet idező hangon a 'zúszógáruhoz' fordul:

"Adj a az ŐZSÁGOT hamar, Míg kardom éle nem szél törét. Vagy talán kardnyi-nagy pofont akar. Hát igyekezzem s végezzem dalgát"

A kor egyik legértékesebb teremtménye a 'zúszógár' nevű fereg, aki a kispolgári élet egyik legelrettetőbb és minden gáldódságot felmutató megtestesülése. Késztől gárdza, úgymond pofog, aki a kor tarz törvényeszeréséi miatt első tulajdonosa az ŐZSÁGOT. Visszaéve ezen 'előjogdval', készkorva csak 3-4 példányt rendel meg a népszerű lapokból, hogy aztán főuraknál megilletéi talpnyalva, végre kőlt azok részéről, akiknél lételemre fent nevezett magázin. De Sir River nem hódol be a gáldának, hanem igazi lovaghoz méltó szavakkal parancsot ad rendre a hízszögöt:

"Colton dyben, lovas méllon használja az, Mint Őn is tudja drága barátom: On nekik egy szí sem híz ravaszt. Így ne tréfoljon, s adj a az ajándom"

A megatalkodott persona non grata mint egy csúszómászó fereg, próbálja menteni rangját életét:

"Nem tréfa ez s kérem kegyelmedel. Ha kerüme ököbéknek kezébe coll. Ne onlga vele rülkéltemel. Híz nem ember az, M'életel off..."

Ebben a versszakban is felbuzsít a kor a művészs nagysága. Figyeljük meg kicsit a szó- és betűjátékokat: "Mondatokat (...) ha kerüme ököbéknek kezébe coll..." és milyen bátorsággal használja a nyelvtudást: ököbéknek, a dühöl ököbész szót, ellentétben a vérekekről kiképző kezét egy szóval helyettesíti - Arany óta nem olvashattunk ilyen merész szóhasználatot.

A megalkotás fő mondanivalója ez: mint egy a költő ars poetikája egy versszakból sürtve jelenik meg a kalázzal megélt pillanatokban. Az alkotásban kilgy egyetlen szemlelmi táplálék az ŐZSÁGOT olvasás volt, azon belül is a már említett 576 Kbyte lapozgatása jelentette számra a töltés létezését. Szám-talan ismert és ismeretlen sorstársa nevében is írja lehat az a négy elméldző sorf, amelyben szívbemkorkol erővel és költői fogások lucatja segíti fantasztikus életét egyik legfontosabb értelmét:

"Tudja, ezzel vannak így sokan: Őgy kell nekem, mint folyónak a meder... Bár folyó helyett lehetne folyam. Ne kúgile folyó folyatlanul hever."

És ebben a pillanatban elértünk a költemény első pontjára, az optimista hangvételű megoldódhoz. Szinte szemünk előtt látjuk, amint a költő (azaz Sir River) kópönyvet, dús haját és legfeljebb kincset, az ŐZSÁGOT lapját borzolja az ázsiz szél, hősünk szemében ősi fű lobog, szikár arcára alig látható rezzenéssel kitépesszik a meglegeledettsége.

Igen, kedves Olvasóm, ez egy patetikus verslelem és akart lenni. A Csevegő leg-újabb műve az. Készítteti karzom RÁCZ RICHÁRDnak, aki beküldte műremeit és - bár rejtett formában - arra kéri, hogy közöljem le elejétől a végéig a költeményt. Nem volt nehéz elenlőni, hiszen parádés vers ez, amely így értem minden egyes olvasónak és olvasónőnek szót. Készíttel Neked, drága Lovag... Zoltó





[illegible][illegible]

1. Am...  
 2. ...  
 3. ...  
 4. ...  
 5. ...  
 6. ...  
 7. ...  
 8. ...  
 9. ...  
 10. ...  
 11. ...  
 12. ...  
 13. ...  
 14. ...  
 15. ...  
 16. ...  
 17. ...  
 18. ...  
 19. ...  
 20. ...  
 21. ...  
 22. ...  
 23. ...  
 24. ...  
 25. ...  
 26. ...  
 27. ...  
 28. ...  
 29. ...  
 30. ...  
 31. ...  
 32. ...  
 33. ...  
 34. ...  
 35. ...  
 36. ...  
 37. ...  
 38. ...  
 39. ...  
 40. ...  
 41. ...  
 42. ...  
 43. ...  
 44. ...  
 45. ...  
 46. ...  
 47. ...  
 48. ...  
 49. ...  
 50. ...  
 51. ...  
 52. ...  
 53. ...  
 54. ...  
 55. ...  
 56. ...  
 57. ...  
 58. ...  
 59. ...  
 60. ...  
 61. ...  
 62. ...  
 63. ...  
 64. ...  
 65. ...  
 66. ...  
 67. ...  
 68. ...  
 69. ...  
 70. ...  
 71. ...  
 72. ...  
 73. ...  
 74. ...  
 75. ...  
 76. ...  
 77. ...  
 78. ...  
 79. ...  
 80. ...  
 81. ...  
 82. ...  
 83. ...  
 84. ...  
 85. ...  
 86. ...  
 87. ...  
 88. ...  
 89. ...  
 90. ...  
 91. ...  
 92. ...  
 93. ...  
 94. ...  
 95. ...  
 96. ...  
 97. ...  
 98. ...  
 99. ...  
 100. ...  
 101. ...  
 102. ...  
 103. ...  
 104. ...  
 105. ...  
 106. ...  
 107. ...  
 108. ...  
 109. ...  
 110. ...  
 111. ...  
 112. ...  
 113. ...  
 114. ...  
 115. ...  
 116. ...  
 117. ...  
 118. ...  
 119. ...  
 120. ...  
 121. ...  
 122. ...  
 123. ...  
 124. ...  
 125. ...  
 126. ...  
 127. ...  
 128. ...  
 129. ...  
 130. ...  
 131. ...  
 132. ...  
 133. ...  
 134. ...  
 135. ...  
 136. ...  
 137. ...  
 138. ...  
 139. ...  
 140. ...  
 141. ...  
 142. ...  
 143. ...  
 144. ...  
 145. ...  
 146. ...  
 147. ...  
 148. ...  
 149. ...  
 150. ...  
 151. ...  
 152. ...  
 153. ...  
 154. ...  
 155. ...  
 156. ...  
 157. ...  
 158. ...  
 159. ...  
 160. ...  
 161. ...  
 162. ...  
 163. ...  
 164. ...  
 165. ...  
 166. ...  
 167. ...  
 168. ...  
 169. ...  
 170. ...  
 171. ...  
 172. ...  
 173. ...  
 174. ...  
 175. ...  
 176. ...  
 177. ...  
 178. ...  
 179. ...  
 180. ...  
 181. ...  
 182. ...  
 183. ...  
 184. ...  
 185. ...  
 186. ...  
 187. ...  
 188. ...  
 189. ...  
 190. ...  
 191. ...  
 192. ...  
 193. ...  
 194. ...  
 195. ...  
 196. ...  
 197. ...  
 198. ...  
 199. ...  
 200. ...  
 201. ...  
 202. ...  
 203. ...  
 204. ...  
 205. ...  
 206. ...  
 207. ...  
 208. ...  
 209. ...  
 210. ...  
 211. ...  
 212. ...  
 213. ...  
 214. ...  
 215. ...  
 216. ...  
 217. ...  
 218. ...  
 219. ...  
 220. ...  
 221. ...  
 222. ...  
 223. ...  
 224. ...  
 225. ...  
 226. ...  
 227. ...  
 228. ...  
 229. ...  
 230. ...  
 231. ...  
 232. ...  
 233. ...  
 234. ...  
 235. ...  
 236. ...  
 237. ...  
 238. ...  
 239. ...  
 240. ...  
 241. ...  
 242. ...  
 243. ...  
 244. ...  
 245. ...  
 246. ...  
 247. ...  
 248. ...  
 249. ...  
 250. ...  
 251. ...  
 252. ...  
 253. ...  
 254. ...  
 255. ...  
 256. ...  
 257. ...  
 258. ...  
 259. ...  
 260. ...  
 261. ...  
 262. ...  
 263. ...  
 264. ...  
 265. ...  
 266. ...  
 267. ...  
 268. ...  
 269. ...  
 270. ...  
 271. ...  
 272. ...  
 273. ...  
 274. ...  
 275. ...  
 276. ...  
 277. ...  
 278. ...  
 279. ...  
 280. ...  
 281. ...  
 282. ...  
 283. ...  
 284. ...  
 285. ...  
 286. ...  
 287. ...  
 288. ...  
 289. ...  
 290. ...  
 291. ...  
 292. ...  
 293. ...  
 294. ...  
 295. ...  
 296. ...  
 297. ...  
 298. ...  
 299. ...  
 300. ...  
 301. ...  
 302. ...  
 303. ...  
 304. ...  
 305. ...  
 306. ...  
 307. ...  
 308. ...  
 309. ...  
 310. ...  
 311. ...  
 312. ...  
 313. ...  
 314. ...  
 315. ...  
 316. ...  
 317. ...  
 318. ...  
 319. ...  
 320. ...  
 321. ...  
 322. ...  
 323. ...  
 324. ...  
 325. ...  
 326. ...  
 327. ...  
 328. ...  
 329. ...  
 330. ...  
 331. ...  
 332. ...  
 333. ...  
 334. ...  
 335. ...  
 336. ...  
 337. ...  
 338. ...  
 339. ...  
 340. ...  
 341. ...  
 342. ...  
 343. ...  
 344. ...  
 345. ...  
 346. ...  
 347. ...  
 348. ...  
 349. ...  
 350. ...  
 351. ...  
 352. ...  
 353. ...  
 354. ...  
 355. ...  
 356. ...  
 357. ...  
 358. ...  
 359. ...  
 360. ...  
 361. ...  
 362. ...  
 363. ...  
 364. ...  
 365. ...  
 366. ...  
 367. ...  
 368. ...  
 369. ...  
 370. ...  
 371. ...  
 372. ...  
 373. ...  
 374. ...  
 375. ...  
 376. ...  
 377. ...  
 378. ...  
 379. ...  
 380. ...  
 381. ...  
 382. ...



**HERNDALL 2**

[illegible]

Sao Madrigalról egyre aggasztóbb híreket kapunk. Az új kormányzó lassan, de biztosan katonai diktatúrát vezet be. Az ország minden vagyonát a katonaság és a hadipar fejlesztésére fordítja. Sao Madrigal volt partneresét elfordult, a szomszédosakat és megállapodásokat a nyugatit sorostokban felmondja vagy megszegi, és ezzel gazdaságilag és politikailag destabilizálja az országot. Új parlamentként Kumi és más keleti országokat választ. Magasnakunk megérkezt az ország leendő vezetői a Jante közötti, rendbontó, romboló és korrumpáló katonáknak, és ezáltal magukról egy porandás forradalmat. Munkánkban segítségünkre lehetnek a szigorú érdeklődésben tényező genetik és az egyetemi diákok, a világi világ szíveteg és a hadsereg összpontosított közeli szervei. Mindhárom nagyon kiváló ügyvédnek és katonának vannak, így becsüvésgeztünk a médiába, jelentős létszámban felvettünk politikai vonalon is, de nem utolsó sorban a katonai elhárítás is rugalmasan működik.

A jelenlegi választást az politikai attitűd az arra készlet beállítás, hogy felkérjük Önt, Sao Madrigal volt kormányzóját, hogy a jelenlegi hatalom megőrzésében legyen vitája. Itt sem Sao Madrigal kormányzója posztját.

TITKOS! **OR**

# CENTRAL INTELLIGENCE

Már megint azon rágod magad, hogy a levéldi rádióból hírségéből és a csöböl, hogyan folyhat az öntőlendő a politikai? Én is és hogy nem ártad.



● **Central Intelligence**

hogy az a fős táher jobban hogy unalmas embert az azt mondanak, ide-oda utazgatnak, szótalkozásokat tartanak, álmalnak valami. Működ, és már oda is halgatnak, amikor a rádió Ruandáról, Kubáról vagy esetleg a szomszédos Boszniairól beszél. Aztán sehogyan sem bír a feladta, hogy mielőbb látható következménye annak, ha új emberek kerülnek hatalomra, ha új nézetek jelennek meg a médiákban, vagy ha kalai menüvel áldozta lesz. Csak olvasni, nézni, halgatni, és foglalkozni onnan arról, hogy mi történik a színtal módok. És téged sehol be vezet be a kullasztás rhög - vagy mégis? Bizony eled egy ilyen program, ami bevezet a színtal módok rejtelmekbe és vége megértesed, hogy látszólag jelentéktelen döntések is milyen következményekkel járhatnak. Sőt, nemcsak bevezet a titokzatos területre, hanem még a dolgok irányítását is rád bízta.

● **Central Intelligence**

Az igazán a játék pillanatban nem kell lemondanom a helyzed kedvű a rádió levéldéből. A program CD-n jelen meg a ez természetesen utat jár, hogy rengeteg állóképet és animációt pakoljak bele, és mindegyiket még egy rendkívül nagy és részletes térképet, mely őrmagában foglalja a megat. A játék minden helyszínét különféle forrás felkapnak, kőzetek, fák, házak, szőlők, és a helyek közül néhányat Budapestre készítettek. Mit mondjak, elégé megdöbbent, amikor az egyik bank neve az a begyűjtött egy jellegzetes épületet lát.



● **Central Intelligence**

Am, előszörben a négyes-hatos villamossal. A programnak igen kellemes irány van, egy filmzerű animáció, amelyben csoportunk képviselőit láthatjuk, ahogy megfigyelnek helikoptert a szögben, majd kocsiat elhagyják és felrobbannak a helik. A program zenéjét tekintve eredeti CD zenét játszik - a kézikönyv szerint - de amit észrelelek kapunk az Ocean-tól, azaz a zenét rhög



● **Central Intelligence**

nem voltak fent a zenék (vagy a kézikönyv nem állapozta). A hanghatásokat egy mazel Sound Blasteren keresztül halljuk.

A program irányítása gyakorlatilag bármilyen részre bomlik: a főképpályára, ahol a térképet a társak, a három osztály nézőpontjában, azonban a kódot és egy nézőpont választhatjuk ki különféle küldetés felállítására, és a választott helyszínek képeit, ahol a helyszínek képeitünk is adhatok, vagy indíthatunk valamit. Itt akkor ellene, Miniharon osztályunk



● **Central Intelligence**





**Brrr...** Ezek a jogas októberi esték teljesen hűvös-bőrgőzöztető izsek és éjszakai kint tombol a szélvihar, a balceronok járásként gusztálják pingvin módra vándorogtak a dermedt hűdölgők, csak egy-két elvadult kutyabőrben merészkedik ki józanságból az utcára mindenféle nyúlós nyúlósbaqzozva napszaki itat. Ez mindenevőre ilyen csak időben lehet becsúszom magam egy-két kényelmes, meleg felmáshoz és álmodom az eddig még én nem olvasott fantáziakönyveim, modulok, kiegészítők, szabálykönyvek. Vagy egy nagy nyögősen dühbe vevem a bilitétyeint, hogy végre nekiközök az elvált Fontanázok megindulnak.

[illegible]

hogy miként okozhatnának másoknak szenvedést. Persze egy-két szidása, vengőg rontott gyilkos azért mindenből akadhat.

## A TÖRVÉNYES BORSZ

Táida a legelviselhetőbb jelleme a gonoszok között, mivel a törvényes gonosz karakterek megvetik és elűzik az oktatási posztját. Hűdogen, érzelmmentesen és végletesen elárterőben gondolkoznak, minden problémát megold a saját szempontjaikkal közelítenek meg. Nemcsak céljuk az életben a hatalomszerzés, hanem az életben szélsőséges esetekben akár a szexuális erőszak is előfordul. A törvényeket mindig megsemmisítik és betartatni, az igazság vi-

...és megkötik a törvények között a hűség-  
szert, addiggy ezaddit pedig aka-  
...talan szert: egyedien által-  
...nak. Az adott szavakat minden-  
...nek csak MAGYAR-MAGYON ino-  
...t szövezen szögk meg, a fenyősz  
...szal szöven. Barátok megbeszél-  
...nőto alár az életünk is kockázatos  
...érték. Minkor meg elvárjuk önk-  
...szóval alig néhéz egy törvényes  
...gonosz karaktert kijeztani.  
...Nagyjából az alsóbi dolgokat  
...tartják fontosnak az  
...életükben (a sor-  
...rend igen sokat  
...számlál):

1 - A hatalomszerzés, 2 - A barátok dísz  
3 - A törvények. Minden más mellékes.

**Dzsetorkedésnél:** az előzetes megállapodásokkal mindig betartják, méghozzá SZŐ SZERINTI! Azaz ha csak a pénz egyenlő elosztásában egyeztet meg a csapat, akkor a törvényes gonosz karaktert nyugodt szívvel elármoja a vereséget, hisz orvul nem szől az egyezség. Néhány régi haverom azért jár valami aranyat...

[illegible]

# RÉMSÉGEK KICSINY BOLTJA

**SZEREPIÁTEKMENNYORSZAG A PINCÉBEN!**

Könyvek a két legismertebb világnyelven (angol, magyar) és tíz nyelven: őz, jövő rejtélyeit felfedő, rémisztően jó szerelmi törtélet, kiegészítők, ólom, műanyag, viaszfigurák, festék a szívdarványhártya minden színében és minden, amiről csak egy jó nézés álmoghat.

Néhány újdonság, mivel bebarangolhatjátok a tér és idő valamennyi ösvényét:

**Cyberpunk 2020: amit tudni akarsz a drótozott románc világáról, de eddig csak fénymásoltad...**

**Night City Sourcebook:** aljas utcák, tuningolt bandák és korrupció.

**Chrome book 1-2: a technokrácia diszkrét bája.**

**Corporation Report 1-3: bepillantás a hatalom kulisszái mögé.**

**A Guide to the Net: a cyberspace agyperzselő világa.**

**Cybergeneration:** még fémesebb, még véresebb, még érdekesebb - Cyberpunk 2027.

### Indiana Jones szereplőjének: a név magáért beszél...

**Dream Park:** virtuális szerepjáték Steve Barnes és Larry Niven regénye alapján.

**Underground:** Ödvözlőjük a Cyberfunk enyhén beteg világában - röhögje halálra magát.

**AD&D cuccok a klasszikus szerepjáték szerelmeselnek:**

**Játékos készletek a négy alaposztályhoz (kockák, figurák, ceruzák, karakterlapok stb).**

**Worlds of TSR: vadiŭj artbook.**

**City by the Silt Sea:** kiegészítő Dark Sun Conanba oltott Mad Max világához.

**Cím:** Bp., V. Kossuth Lajos utca 4. (a Ferenciek terén, a metrótól 1 percre).

**Telefon: 118-58-94**

Hambel Design Group





# COLONIZ

## Create a New Nation



● Virágzó városok az óceán partján

Sok ismerősöm számára e Civilization jelentette eddig a játékok csúcspontját. Játsszunkunk más játékokkal is, de a CIV-et egy-két hónap után újra elővettük. Emiatt persze az egész kezdett kicsit unalmasabb válni, így alig vártuk már a folytatást. S most végre megérkezett az új stratégiai-szimulációs játék, melyet szintén a MicroProse készített Sid Meier

melyek munkájukkal a bennszülöttekkel folytatott kereskedelemmel minél nagyobb hasznot hoznak az anyaországnak és királyuknak. A telepések persze egyre rosszabb szammal nézik, hogy munkájuk gyümölcse távoli királyuk kamrájában köt ki, a így egyre nő az elszakadást követelő szűke. A végső célunk tehát nem is lehet más, mint a függetlenség kikiáltása és a szabadság megvédése. A játékok akkor nyertek meg, ha előző célunkat elértük. Veszteni viszont sokféleképpen lehet. Az egyik mód, hogy az indiánnal és más hódító népekkel vívott harcban minden településünket elfoglalják. A másik, hogy 1800-ig nem sikerül a függetlenséget kiáltanunk. Végül pedig akkor is veszünk, ha nem tudjuk megvédeni a függetlenséget, azaz a király seregei legyőzik minden erőnket.

Kezdéskor választanunk kell egy nemzetiséget. Ez tulajdonképpen későbbi taktikánkat is befolyásolja, hisz minden országnak más előnyökkel élve: angolok



● A kis szigetet a Spanyol királyság foglaltuk el

mindig csak azt a részt látjuk, melyet emberek már bejártak és felfedeztek. A városok, hajók és emberek nemzetiségét a rajz mellett kis négyzet színéről azonosíthatjuk. Az ellentéti egységek csak akkor válnak láthatóvá, ha egy emberünk közelében találhatunk. A kép jobb szélén az évszámot, kincstárunk tartalmát, alattuk pedig a kijelölt mező összes információját (terület, típus, itt található emberek, városok, termények) találjuk. A játék menete a stratégiai programokhoz hasonló. Minden körben minden egységünknek adhatunk valami újabb feladatot, s ellenfeleink csak ezután végzik el saját lépéseiket.

### EMBEREINK MOZGATÁSA

Embereink az irányítás szempontjából két nagy csoportba tartoznak. Egyik részük járja a világot, felfedez, utakat épít, harcol. Őket és hajóinkat a numerikus billentyűzet gombjaival vezethetjük a kiválasztott cél felé, a általában minden körben újabb és újabb utasításokat kell adnunk nekik. A parancsok a következők lehetnek (zárójelben a megfelelő billentyű):

**Go To (G):** A listából kiválasztott városba megy.

**Fortify (F):** Fedekezte vonul. Ekkor védekező ereje 50 százalékkal megnövekszik.

**Sentry (S):** A városban levő emberünk az első induló hajóra felszáll.

**Clear Load (P):** A szerszámmal felzerelt fel-



● A csoportképhez csupa fontos ember gyűlt össze.

irányításával. A program felépítése, kezelése, hangulata teljesen az előző emlékeztet, a sztori, a feladat, a cél érdekében megoldandó problémák viszont teljesen újak.

A jól ismert történet 1492-ben kezdődik, amikor néhány hajó elindul nyugat felé, hogy a Földet körülhajózzák és eljussanak Indiába. Kezdetben egy maroknyi telepést irányíthatunk, azokkal le kell telepednünk az Újvilágban. Virágzó kolóniákat kell létrehozniuk,

sok kivándorló, franciák - jó kapcsolatok a bennszülöttekkel, spanyolok - indián találok ellen 50 százalékkal erősebben támadnak, hollandok - kereskedelmük megbízható, jól jövedelmez.

### A TÉRKÉP

A program fő képernyőjén az újjáépít egy kinyitott részlet látjuk. Ezen a térképen jelennek meg a városok, hajók, embereket, tájegységeket és természeti kincseket jelképező rajzocskák. A térképek







Legyek dobókák bombákkal, pókok marcangóknak mindentől, aki útjukba kerül. Lélektelen szmárgok sáskák tanítják mórásra a szamizsamok hangjait. s ekkor mindentől semkik a vér. De ez nem is csoda, hiszen az útkezelő négy pörkös után a kartárszat maradt szamizsam, az egy vajaskanyér és egy kis darab pizza.

A Sierra On Line az Eysy programozóknak segítségével már megint egy fantasztikus új és izgalmas ötlettel és egy erre épülő gyönyörű játékkal rukkol elő. A programot első pillanatra a stratégiai játékok táborába sorolhatnánk, hiszen feladatunk a két egymással szembe fordított katonák közötti harc. A játékot a két oldalról induló, s ematt jóval szimpatikusabb zöldek irányítása és győzelmi segítséje lesz. Némi játék után azonban kiderül, hogy itt nem hatalmas csapatok kell hadvezetnie a győzelmi segítséjének. A játékokban szinten egy apró feladatot kapunk, melyek brilliáns logikának és készségnek szolgálnak segítségül a megoldáshoz.

#### HOGY IS FOJUNK HOZZÁ?

A képen felül a csatát egy kinagyított részről látjuk. Alul biotitólis társasjáték monitorra, közösen az órá, meg baloldalt a csata információit találhatunk. Egy csatának kétféle célja lehet: az egyik az ellenfél teljes megsemmisítése, a másik pedig egy bizonyos létszámú adag elfoglalása. Természetesen versengés szorítja meg a katonákat, ha a katonák minden katonának, az ellenfélnek szorítja meg a katonákat, ha a katonák minden katonának, az ellenfélnek szorítja meg a katonákat, ha a katonák minden katonának, az ellenfélnek szorítja meg a katonákat.

Az órá csatára fogható. Az első adó a terület kiterjedését, a második pedig a katonák helyzetét. A kettős adó az egész területet, a harmadik pedig a katonák helyzetét. A kettős adó az egész területet, a harmadik pedig a katonák helyzetét. A kettős adó az egész területet, a harmadik pedig a katonák helyzetét.

Az órá start/stop gombjával a csata időzítését indíthatjuk el/állíthatjuk meg. Ha túl gyorsan parancsokat adunk, a katonák nem tudnak megmozdulni, hiszen a katonák nem tudnak megmozdulni, hiszen a katonák nem tudnak megmozdulni.

Az információk között legfeljebb az éppen kiválasztott bögör rajza és a tájékoztató látható. Itt a zöldek a bögör erejét, a sárga pedig a repülőhöz/ugráshoz felhasználható energiáját.



• **Úgy látszik, a pörkösök közötti harcok a szamizsamok.** Ezek vereségek és mozgás közben egyre fogynak. A csaták alatt két szám látható, az "A" a támadás (mekkora sérülések okoz), a "D" pedig a védekezés (átlagosan mennyire állja a csapásokat) mutatója. Érdekes, hogy ha egy parancsunk van a közelben az mind a támadás, mind a védekezés értéke nővel.

A bögör alatt láthatjuk a csata állását: az alsó sorban (Units) a még életben lévő bögörök száma, a másodikban (Pos) a csapatok biotitólisban lévő katonái értéke, a harmadikban pedig (Win) a győzelem feltétele. Ha a győzelemről egy



#### • A kiderült kiderült a bögör hadvezető

sám látszik, akkor ennyi katonát kell elfoglalnunk, ha pedig egy vonat, akkor minden elrendezéssel kell pusztítani a csata meggyőzéshez.

## BATTLE BUGS



### Bogaras játék bogaras szerzőktől

Copyright © 1994, E. Sierra

#### A PARANCSSOK KIADÁSA ÉS AZ IDŐKÖZ JELENTÉSE

Ha egy bögör parancsot akarunk adni, bökünk rá a kinagyított képen. Ekkor nyílik gomb jelenik meg körülötte, melyek jelentése a következő:

- 1. Ikon:** Mozgás a kijelölt pontig
- 2. Ikon:** A kijelölt bögör követése. Ha az egy ellenfél bögör katonája próbálja utolérni és megölni. Saját bögörünket is lehet követni. Van például egy olyan bögör, amelyik levegőben tud másikat szállítani. Erre is egy tudunk leszállítani.
- 3. Ikon:** Mozgás a megadott útvonalon. Ennek például víz bögörrel való átkelés, akik folyókban sáskák gyorsabban haladnak, mint szárazföldön. Ha nem jövedik ki nekik az út, akkor egyenesen mennek a cél felé, bár egy kiderült pocskola sokkal gyorsabb lenne.
- 4. Ikon:** Repülő bögörrel azonnal kapcsolunk ki repülést és másodlagos.
- 5. Ikon:** A mozgás, illetve repülés befejezése.
- 6. Ikon:** Az a terület, jövedik ki, ahol a bögör védekszik. Ennek az a jelentése, hogy amikor egy ellenfél bögör belép erre a területre, katonánk azonnal megmozdul, így el lehet érni, hogy egy vereség bögörnek a közelben álló társak a mi beavatkozásunk nélkül is segítsenek.
- 7. Ikon:** A támadás formája. Az egyik lehetősége, hogy a bögör mindenki megölni, aki elég közel merészkedik. A másik pedig, hogy csak az általunk kijelölt ellenfelet támadja meg.
- 8. Ikon:** Bomba dobása. A rakéta repülő ellenfelet elleni működik, a kő pedig csak megadott időbevalóan (ha a kép alapján bögör megmozdul, megöljük megmozdulni, megöljük megmozdulni, megöljük megmozdulni).

Lehetségesnek van rá, hogy több katonánk is egyszerre adjunk parancsot. Ehhez a bal gombbal nyomva jelöljük ki azt a felületet, melyben a katonák állnak majd valamelyikre rábábozunk adjuk ki a parancsot.



• Bár a vajaskanyér még a bögörökben van, féltékeny pörkös szorítja meg a katonákat...

#### MIT MONDATHATK MÉG?

A játék első öt feladata még elég egyszerű. A bevezetés után viszont már kemény problémák jönnek, s nem is sikerül minden megoldani. Személyesre a program néhány problémát után átlagos a következő pályára, így nem kell a végzettségünk kideríteni egy-egy nehéz pályára.

Tamara V. Tibor

# A KID CHAOS OLYAN MINT EGY ENCIKLOPÉDIA: MINDEN EDDIG MEGJELENT JÁTÉK MEGTALÁLHATÓ BENNE

Reggel fölkelni nagyon ramty érzés. De arra ébredni, hogy a jól megszokott ékor helyett egy vadidegen, hipermodern világban heverünk, még ramtyabb Előkézelhetünk hát, hogy mit érzett Kid Chaos, mikor pont ilyen helyzetben találta magát. Elindult hát, hogy hű durungja segítségével ösvényt vájjon magának hazáig, ill. ezeken a furcsa földeken.

## A KID CHAOS OLYAN, MINTEGY JÁTÉKENCIKLOPÉDIA

A hazáig vezető út öt világon vezet keresztül, melyek mindegyike négynégy részből áll. Minden szakasz előtt elofelhajlik, hány ellenfél (például virágot - mert ugye a győzelem egyik alapelve az ellenfelek hejjes megdöleszése) kell elpusztítanunk, mennyi idő alatt, és hogy a szint milyen veszélyességi fokú. Egy rövid eligazítást is kapunk itt (mint a Lemmingsben).

Egyetlen legyverünk egy bunkó, melyet leigazítunk közben forgathatunk meg lajúnk kilóit (ugy használhatjuk mint Sonic a lövedéket). Ha sokáig lassan egy irányba sebességünk egyre nő, melyet kihasználva egyre messzebbre vagy az ugratással használva egyre magasabbra ugrunk (akárcsak Sonic). A sebesség szerzésében egyből kért rugós is segítségül hívunk csak Sonic). Természetesen a nagy sebességnek van ára, hiszen ilyenkor nő a lendület, a sokkal nehezebben tudunk megállítani, igen sokszor végzetes lehet. A pályák

az elsőtől találhat energiátóluk egyikét. Persze ilyen "benzinutakból" van pontszámnövelés és plusz időt adó is (erre nagy szükség lesz az egyik legnehezebb pályán, ahol 200 (!) ellenfél kell levernünk 1 (!) perc alatt, amely természetesen az extra idő levétele nélkül lehetetlen. Nemhiába 95-ös ennek a

pályának a nehézsége). Az egyes szintek befejezése után értékelést kapunk teljesítményünkről (mint a Chaos Engine-ben).

Ha teljesítünk egy világot (ami ugye négy különálló részből áll), akkor egy extra játékos jutunk, melyben (az ősrégi Space Invadersből importált) űrlényeket kell lerakni, golyókat kell visszatűzteni, ezzel kibontva a lefőt (egy szó! mondok csak: Arkanoide), és egyéb, eddig soha nem látott feladatokat kell végrehajtaniuk.

## AZÉRT VANNAK EBTÉN VÁLTOZÁSOK IS A JÁTÉKBAN

Elsőnek talán említsük a címet, való igaz, hogy még soha nem jelent meg hasonló című program. Bunkóval meg találkoztunk túl gyakran (talán csak Chuck Rocknál, de neki a szerzője is (ősjakorbeli volt, nem ilyen modern, mint Kidé). Ami azonban igazán egyénivé teszi a játékot, az a későbbi pályákon leibukkanó okkálán, bosszantó akadályok. Ötven góbból fizben lesznek lövedékek, melyeket csak akkor veszünk észre, mikor már ügyes "mennyeg" Sziklák gurulnak a nyakunkba úgy, hogy csak akkor vedhelők ki, ha nekik rájuk (tehát a játék útjára). Számos elemetünk pontosan a játékban van, szinte szinte védő... és nagy teljes biztonsággal használható.



Ez a dicsőség, ki sem állhatom a szárazság miatt...



• Bunkó, nyilj ki! Nyilj mááááá ki!!!...



• Nyuszi, relaxálj már egy pötttyöt, csak meg akarok simogtatni!

nem vagyunk egyedül. Ellenfeleink kedves kis kardigános nyulak, Tisza cipőjüket villogtató ősemberék és egyéb cukorlatok lesznek. A velük való ütközés már nem ilyen kellemes, mert ilyenkor csökken az energiánk (ez igazán hírejtő) nyilatkozat volt, vagy nem? Eredetileg 99 energiaponttal indulunk, amelyet két módon tudunk feltölteni: vagy várunk egyheibben, türelesen (ugyanis az idő múlásával egyszerre az energiánk is nő, ahogy kipihenjük magunkat), vagy ha szorít az idő, akkor megkeressük

**576 ÉRTÉKELŐ**

**KID CHAOS OCEAN**

grafika

hang / zene

kezelhetőség

kihívás

**ÖSSZESEN 75%**

AMIGA: 500 1200 CD32

rugós dobantók egyszerűen beledobnak egy lándzsával dekorált verembe, és így tovább. Ezért ajánlom, mindig legyen kéznél egy kis párna, amit szinkba törhetünk káromkodás ellen, mert különben a szomszédok hamar beszólnak.

Az előbb említett kellemetlenségek ellenére élvezetes, szép a játék, apróbb bosszúságoktól ellekítve nagyon jó szórakozást nyújt. Aki szereti a Sonicot és a rave-zenét, az mindenképp vegye meg!

Ancy







(PUSH...), majd felvettem a táskájából a kábelt. Vissza az egyszhez, át az úton, ki a kijáraton. Egy lifthez értünk, amely használat közben megakad. Sebaj, itt a közel (USE...), amelyen leereszkedhetünk a szakadt tornyhoz. Beszélve vele (és nekiadva a laposúveg unicomot) kedvességünket egy ID-kártyával hálálja meg, amely vídett felültekre is szabad bejáratot biztosít. A lift kezelőpultjával használva a robotunkat az felém kint, kimehetünk balra. Az autópályán feltételezhető bejártam a városba.

Ekkor vettem egy kis kibővíthető chipset a jobb oldali találathoz automatából a kártyám segítségével (USE...), majd bementem a bárba. Itt jászadartam egy kicsit a Space Invaders-automatával, majd beszédbe elegyedtem a fontosnak látszó lényvel. A neki vásárolt itala bekevertem a chipset, mire ő gyönyörűen felhívta a szót, majd annak rendje-módja szerint el is állt. Felvettem a kulcsját, majd visszamentem az autópályára. Épp egy véres jelenetnek lehettem tanúja: egy robotnak vágta le két jétpack-as szuhanc a kezét. Azonnal megkérdeztem az öregőt, mit tehetek érte, mire ő a támadók után küldött engem.

A kocsiimba ugorva utazni kezdtem el, majd hosszas hajszát követően a kényserreltem a két hor-dozóját. Ki-derült, hogy az öreg Gyógyító várás-ló volt, akinek a gonosz Kaleev rabolta el a kezét, hogy így szerezzék meg bűvös hatalmát. A kózzal elmentem a bár előtti parkolóba, ahol már várt rám az öreg. Egy biztos helyre akart vezetni, mikor megjelent Kaleev bárány, és rámosolygott két robotját. Elhúztam a liftig, majd le is ugrottam rá: egy a robotok más nem értek el. Lemásztam a csavar-góhoz.

majd jobbra találtam egy utat a vasúthoz. Mivel itt minden át volt zárva, nem maradt más választásom, mint hogy ráugorjak az egyik szerelvényre. Az az őrállomás előtt állt meg, ahol gyorsan le is ugrottam róla a sláztartó pilérre. Lemásztam, majd leugrottam a legalsó szintre. Itt egy ajtó és egy szelődőnyelést találtam. A nyílászáró bekiáltott a robo-tornost (USE...), aki beültől kinyitotta az ajtót, de ekkor használatátalansá vált. Megsirtam, majd az ID kártyám segítségével vettem egy jegyet a leg-közelebbi, Mekkanthallor Galaxisba induló járatra a fali terminálról (USE...). Kinyitottam az ajtót (USE...), és beléptem a folyosóra. Itt először a jeggyemmel ki kellett kapcsolnom az erőteret, mire végre beléphettem az őrhajóba (az ajtón keresztül) (USE...). Épp jókor, mert egy robot már a nyomom-ban volt.

## AZ ŐRHAJÓN

A hajó előcsarnokában vagyok, itt csak a liftet enged-mes használni, a beszélgetéssel csak hozzájárulok. Felemlentem a jeggyem felállítását szobámba (1. emelet, 1. ajtó). A folyosón beszélgetőtől kitaláltam, hogy a Császár tud a jelen-létemről a hajón. A szobámban egy h o l o -



## • Zúlítható-e a támadó...

Üzenetet kaptam a Felkelőktől arról, hogy a hajón bor-bók vannak elhelyezve, nem ártana megmozdítani a csikot. Azért használtam a telekomot még egyszer, mert a har-madik emeleten felhívtam Myrellt, aki ugyancsak a hajón van. Ő a szobámba hívott. Ott elmondta, hogy meg kell találnom a Power Gem-et, mert csak azal-gyidhetem le a Császárt. Összedíjaz a Csillagterkép második darabját is (az első a Gyógyítóktól kaptam), amelyeket össze kell illeszteni a teljes térképhez. A Power Gem-et csak az Elválasztó Bolygón találhatom meg, amelynek helyét a térkép jelzi. Mikor kijuttem a szobából, egy bonyolultabb ajtó jelenik meg az egyik bomba post-ekkor robotot let, és a nd. felet legye-enajált. Egy pisztoly és egy "slushkucsa" kártyát vettem fel mellőre, majd leléteztem a parkolóba, beugrottam a kocsi-ba és hússal Ekor má megírt egy támadó-egym támadt a szintén támadásba kerülő Császár.

## ÚJABB ŐRHAJÓN

Itt az Őrhajón a hajón egy hatalmas harci gepet találtam, egy nyenes fémmű-dő egyetem-be n (PULL...) gép

**ELÉG-E  
AZ ÜDVOSSÉGHEZ  
A FESTMÉNYSZERŰ HÁTTÉRGRAFIKA  
ÉS AZ ATMOSZFERIKUS MUZSIKA? SAJNOS NEM!**



● Az ott lenni egy hontalan, ez a kis maszat (amire az új mutat) meg én vagyok.

rúddal, de áram nélkül nem tudtam működtetni. Elemtam hát inkább Daaron-Korva, ahol egy szentélyt találtam. Összeillesztettem a térképet az egyenes vasútvonal, és az így kapott tárgyat összpontosítottam az ottlótól távolabbra nyitott (INSERT...). Egy másik bolygóra teleportáltam, mely Haldaban volt, az Elveszett Bolygóra. A fali leírás segítségével megoldottam a feladványt: adott sorrendben kell a padló jelzett kockára állni, majd az utolsó állva (amikor már minden lézer kiadt a Power Gem körül), a felszedett követ ledobtam a Gemet. Ekkor azonban démoni lények voltak előlőzve, ezért gyorsan felkaptam a Gemet, visszafelé átrugtam a leszállók hídját, majd belevettem magam az újra megnyitott portálba. Megmenekültem! Siettem is vissza az Arkalonra, ahol a kő magikus erejével bekapcsoltam a terminált, majd a központi menüpontot választva bekapcsoltam egy szállítógépet. Beállítva az felszállópontot.

Egy Mekailon-lény hűdött ki a földem. Elmondta, hogy a Császári fegyverek az ényémhez hasonló varázskövekhez fűz, ezért harcol az ő népeivel. Utolsó ajándékuk még egy álcázóberendezés, az újit átközel kombinálva már majdnem használhatok is. Kocsinnal elindultam a Colapsus börtön felé. Parancsokkal beállítva kiderült, hogy egy feladatot kell teljesíteni, ami a flottát a kényelmi város, Corus ellen vezeti, ott egyem egy ember fog segíteni, a neve Doshiv. Gyorsan oda is teleportáltam a géppel.

#### CORUS

A fővárosban néhány csoportot, azonnal fel is kóborolt a kocsinnal, és csak segítségükkel megkísérlettem, hogy bemégyek a városba. Bent a városban felélel haladva két Sentinelát találtam.

álta utamat, nem engedtek tovább. Ezért visszamentem a dekorációs-robotot kicseréltem oda, majd mikor visszajött, a FISH jelszóval újra visszaküldtem. A Sentinelák persze szétlőtték, de én még lettem néhány elem, amivel máris működött az álcázóberendezés (COMBINE...). A berendezést a két computeremmel használva láthatatlan lettem egy kis időre, így átmentem a Sentinelák között. Baira fordultam, mire megjelent előttem a Báró. Néhány keresetlen szó után egy tűzgyújtó bocsájtott rám, ami azonban a Gemről visszapattant, és én találtam el! Amíg a padlón agóztam, felkaptam az ID-chipjét, majd búcsúcsókot hintve ellibegtem jobbra.

Újra láthatatlanná váltam a Sentinelák miatt, majd elemtam a vártatál őrd robotokhoz. Szóba elegyedtem velük, ami csak azért volt lehetséges, mert a chip miatt azt hitték rólam, hogy én vagyok Kaleev báró. Kapva kaptam az alkalmat, és egyikükkel egy lukat követtem a falba, remélve, hogy a Citadella egyik titkos folyosójára jutok. Marha mártim volt, mert tényleg oda jutottam. Hamarosan azonban megjelent az igaz báró is, és utánaosztotta a robotokat, így sietnem kellett. A folyosón végigfutva egy zárt ajtóhoz jutottam. Kinyitottam a fali kapcsolóval (USE...), majd elbújtam az ajtó melletti mélyedésben. Az a buta robot persze besétált a csapdába (és az ajtón). Rázartam a zárlapot, majd addig futottam, amíg egy hatalmas gyilkos nem jutottam. A szájába bedobtam az ID-chipet, majd visszafutottam és kiengedtem a robotot. Újra elsiettem a gyilkos (nyomomban a robotot), majd beugrottam a tarka mögé. A robot



● Egyre a városból még Almat, a városból még Almat, a városból még Almat.

nem vett észre, hanem inkább szöveg becsúszott a gyilkosai között. Mindezt elpusztítottam, mikor a robot felugrott. Én viszont lettem a gép elemei, és újra összeállítottam az álcázóberendezést. Mivel a hűlő elcsúszott, már felmásztam a felszínre. A csapdátomat rögtön tűz alá vettem egy lézerágyú, ezért láthatatlanná váltam elostam.

Újabb robotokba botlottam, de a vesztők hátán kinyitottam egy panelt (PUSH...), majd átprogramoztam a gépet, mire az volt egy szíves lefűző "társa", majd önmagát is elpusztította. Feltelepítettem tovább. Itt Man-Brute-ba, a Felkelők vezérébe botlottam – szó szerint, mivel sebesülten lekölt a földön. Sürgettem, hogy ne vele foglalkozzam, hanem a császárral, aki nagy elbizakodottságban megjelenik majd hatalmas robotok között a nép előtt, hogy együtt ünnepeljék a Felkelők



● Az ital neve túl hosszú, hívjuk inkább nagytrücsnek!

leverését. Az egyetlen módszer amivel elpusztíthatom az, hogy hozzájárulok a Gemet, mivel az a negatív energiákat a használatuk ellen fordítja. Man-Brute a kesztyűjét is odaadta, hogy annak erejével pontosabban célkozhassak. Úgy is lett – a Császárt provokálva először a Báró pusztított el a császárral (elhívtam vele, hogy a báró ellene siettesse), majd a tramszt dobam fel a kövel. Az ünnepi tömegből egyszerre előlépett George bácsi, aki egy távirányítós segítségével azonnal tűzre is vitt mindezt. Itt a vége. Újra elvileg...

Any

576 ÉRTÉKELŐ
UNIVERSE
KADIA COREDESIGN

grafika
hang/zene
kezelhetőség
kihívás

összehátas
72%

C64: LEMEZ KAZETTA
AMIGA: 500 1200 C032
PC: RAM: 4 MB HD: 15 VIDEO: VGA CPU: 386 CD-ROM ZENE: CD SBPRO GUS Roland ADLIB

EGY HARC, AHOL NEMCSAK A TÚLÉLÉS A CÉL!

MEGJELENIK  
NOVEMBER  
21-ÉN  
C64 LEMEZRE!



SE  
SE **NEM** MORTAL  
NEM *STREET*  
**DE FIGHTER**  
**A JAVÁBÓL**



FOXX



MEDIK



SATO



SNAKE



STROGOFF



WOODOO



YAGO

# 576 KByte shop

**HELY, AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!**

**1137 BUDAPEST,  
POZSONYI U. 14.  
TEL: 11-26-415**



**7621 PÉCS,  
KIRÁLY UTCA 24.  
TEL: (72) - 313-863**



**9021 GYŐR,  
KIRÁLY U. 18.  
TEL: (96) - 322-151**



## TOVÁBBI BOLTJAINK

**MISKOLC,  
Hunyadi u. 8.**

**SZEGED,  
Csongrádi sgt. 33.**

**SZOMBATHELY,  
Szent Márton u. 33.**

**KAPOSVÁR,  
Szondi u. 18.**

**NYÍREGYHÁZA,  
Kossuth u. 38.**

**BÉKÉSCSABA,  
Kun u. 31.**

# m i n d e n

**AMI A SZÁMÍTÁSTECHNIKÁHOZ KELL**